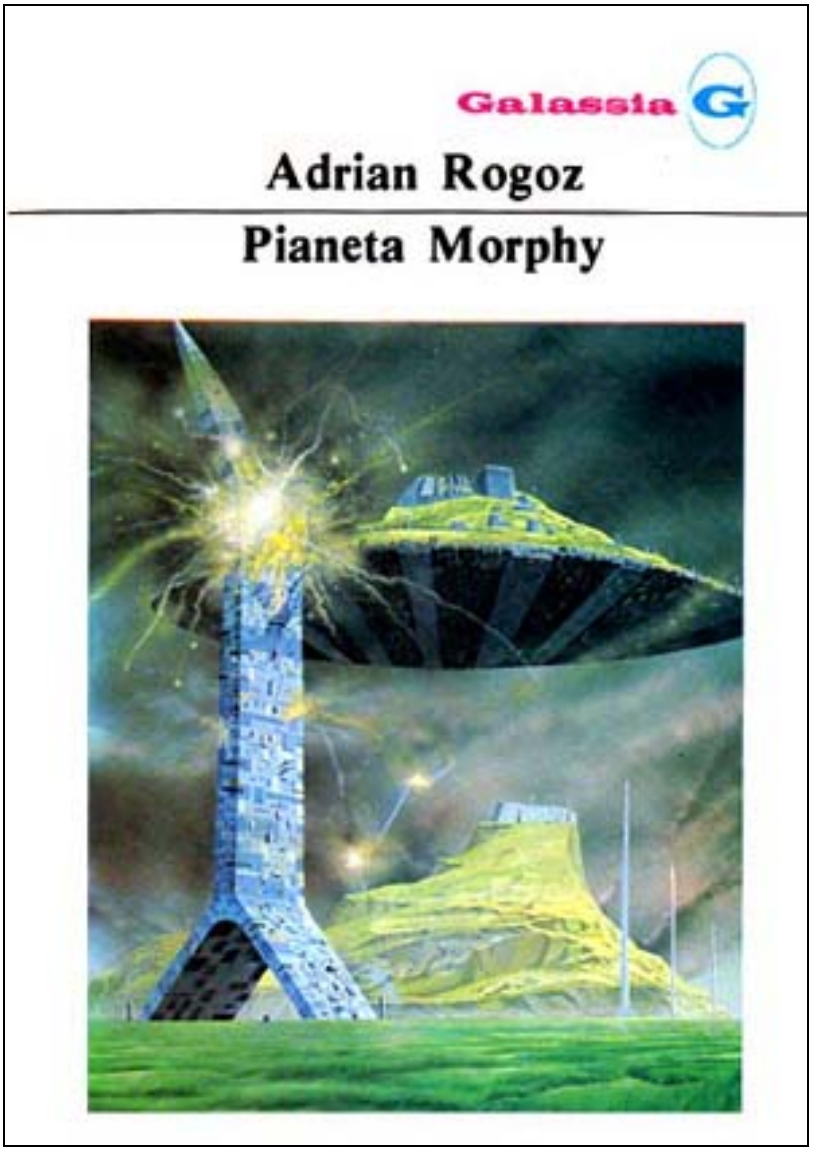
Adrian Rogoz

Pianeta Morphy

Titolo originale: *Pretul secant al genunii*
Traduzione di E. Albescu e Lino Aldani
© 1974 Adrian Rogoz
© 1977 Celt, Piacenza
Galassia n. 224, 1° luglio 1977



VISIT…

Presentazione

di Gianni Montanari

Vediamo di scoprire subito qualcosa sul conto di Adrian Rogoz: nato in Romania nel 1921, studi filosofici e poi passaggio al giornalismo, dopo la pubblicazione di alcune poesie; autore di drammi e traduttore di poeti (Hölderlin, Rilke, Rimbaud, Poe), nel 1955 diventa curatore di *Colectia Povestiri Stiintfico-Fantastice*, una rivista quattordicinale pubblicata come supplemento ad una celebre rivista di divulgazione scientifica, *Stiinta si Tehnica*. La rivista ancora curata da Rogoz rappresenta l'unica pubblicazione in tutti i paesi socialisti che sia interamente dedicata alla letteratura fantastica; come autore, Rogoz produce molti racconti e diversi romanzi brevi, oltre ad un enorme e problematico romanzo di oltre 500 pagine, *Omul si Naluca* (*L'uomo e il Fantasma*). Sposato con una scrittrice di fantascienza, Viorica Huber, autrice fra l'altro di una biografia dell'autentico Dracula; ha vinto la selezione nazionale per il miglior racconto rumeno presente alla prima Eurocon di Trieste (1972), ed è stato tradotto in Germania, Olanda e Stati Uniti.

Il romanzo che *Galassia* presenta in questo numero è ancora una volta una piccola-grande scoperta, portata a termine grazie all'aiuto e al suggerimento di Lino Aldani, che per primo ha scovato il romanzo; spinto dalla stessa passione comune a Rogoz, gli scacchi, Aldani si è subito accorto che *Pianeta Morphy* si imponeva in una traduzione italiana ed ha collaborato alla sua stesura. E qui giungiamo alla prima particolarità dell'opera, ovvero la sua profonda permeazione con il gioco degli scacchi. In questo campo abbiamo alcuni precedenti, come *La scacchiera* di John Brunner (*Urania* n. 512), *Incubo a 64 caselle* di Fritz Leiber (*Robot* n. 1)[1], *L'odissea del superuomo* di Charles Harness (*Galassia* n. 112) e pochi altri, ma l'ispirazione scacchistica di Rogoz sembra occupare in ogni pagina del libro un posto a parte; non si tratta soltanto di nozioni o di suggerimenti che qualsiasi discreto esperto saprebbe fornire, ma di una vera e propria visione che informa tutta l'ossatura della storia e i suoi stessi contenuti.

A questo punto si può accennare alla seconda particolarità dell'opera, che risiede appunto nella sua storia; se qualcuno di voi teme di trovarsi dinanzi un gravoso esempio di certa narrativa fantascientifica russa o dell'est, caratterizzata da lunghi ditirambi propagandistici o puramente scientifici, cambierà idea dopo la seconda pagina. Se volessimo applicare dei criteri di giudizio troppo spesso ritenuti riduttivi, potremmo facilmente dire che Rogoz utilizza con abilità tutti i moduli della più classica *space-opera* americana, piegandoli alle proprie esigenze. Abbiamo un ragazzo nato nello spazio, su una astronave che fa la spola fra mille mondi ormai colonizzati dall'uomo, in una società galattica che ammette pirati spaziali, alieni proteiformi e perfino la velocità iper-luce; ma al tempo stesso abbiamo un ragazzo

[1] Pubblicato da *Bluebook* nell'antologia *Tutti i pedoni del Re* (n. 96). (*N.d.R.*)

dotato di un’abilità straordinaria con gli scacchi, un vero e proprio mostro di natura che si interroga sul reale valore di questa sua spettacolare imbattibilità e si mette alla ricerca di una prova – una sola sconfitta – che lo faccia sentire un essere umano come gli altri.

Come nascono le leggende? Questo potrebbe essere un sottotitolo esauriente per il romanzo di Rogoz, soprattutto in vista del finale a sorpresa... ma l’opera possiede anche altri elementi di fascino, troppi per poterli elencare in questa sede ristretta. Lasciamo ai lettori il piacere di scoprirli, verificando di persona che la fantascienza europea ha ormai poco da invidiare – certe volte – a quella d’oltre Manica o oltreoceano. Controllate anche la vostra conoscenza degli scacchi, visto che ci siete, e fate tesoro delle note (che non sono poi un migliaio, come si lamentavano in composizione) inserite da Aldani o dall’autore. Potrebbero servire magari a farvi innamorare degli scacchi, se già non li conoscete.

Pianeta Morphy

Dav Bogar percepì il pericolo nello stesso istante in cui, come un occhio interrogante, il pianeta comparve sullo schermo visore. Tuttavia, non operò nemmeno un tentativo per inserirsi lungo una traiettoria tangenziale. O forse non poté: la forza di gravità era talmente aumentata da costringere la cosmonave all'atterraggio.

Fu invaso da un fastidioso malessere: qualcosa di simile alla fame senza appetito. Ma Dav, anche da questo inquietante indizio, seppe trarre un motivo di più per accanirsi. Certo, il condizionamento era stato prolungato e intenso, ma c'era qualcosa di più profondo nella sua determinazione.

È così, compì con molta calma le manovre necessarie, intravide perfino, di striscio, nel lucore d'una leva, la propria immagine che sghignazzava. "Il folle dello spazio", questo il soprannome che si era guadagnato scorrazzando tra le galassie. Ma presto il sogghigno si trasformò in un sorriso fanciullesco e disarmante, e quindi il suo volto divenne serio. Non c'era scelta. Lo volesse o no, doveva continuare nella discesa, così come il poeta non può fare a meno di scolpire versi, così come un sole che arde compiaciuto nel proprio incendio.

Prima di atterrare, Dav lanciò una sonda che gli comunicò rapidamente i dati fisici del pianeta. Alcuni erano assai sospetti. Per esempio, lo strato atmosferico contenente ossigeno ed elio non era molto alto. In compenso aveva una pressione ed una densità maggiori di quanto avrebbe dovuto permettere la forza di gravità. La discordanza non inquietò troppo Dav. Anzi, sembrò piuttosto rallegrarlo. Anche l'insieme dei rilievi appariva bizzarro. Non c'era nulla che testimoniasse l'esistenza di qualche forma di vita, ma nemmeno si vedevano i crateri caratteristici di certi pianeti morti. Il suolo era coperto per lo più di alture, una successione di infinite catene collinari, così che il pianeta assumeva l'aspetto di un oceano dalle onde assurdamente congelate.

I sostegni telescopici dell'astronave affondarono in quella terra color mattone, sotto i raggi dell'astro che Dav distingueva chiaramente attraverso il filtro della visiera del casco. Aveva la possibilità di neutralizzare sullo schermo qualsiasi radiazione nota, ma si limitò ad eliminarne alcune realmente nocive.

Qualcosa lo attirava irresistibilmente fuori della nave, una forza esterna che lo sollecitava ad uscire, magnetica, e per di più intensificata dalla propria grande impazienza.

Veramente, dopo tante delusioni era da ingenui sperare di avere finalmente raggiunto la meta delle sue ricerche. Ma era stata proprio questa sua smisurata ingenuità a dargli l'energia d'inseguire una chimera attraverso gli spazi.

Perciò Dav lasciò la nave senza provare rimpianto o paura. Forse soltanto il timore di una nuova delusione lo innervosiva.. .

Si installò nel suo piccolo apparecchio monoposto, dove ammucchiò vettovaglie, fusti d'acqua e bombole d'aria per una settimana di esplorazione. S'innalzò ad alta quota per avere la massima prospettiva e cominciò a planare sopra gli interminabili acciambellamenti di colline, che ora gli sembravano gigantesche circonvoluzioni.

C'erano dei punti scuri all'orizzonte, a sud-ovest. Avvicinandosi, Dav capì che si trattava di cosmonavi. Più lontano ne vide altre ancora. Sempre più numerose, si allineavano immobili al suolo, come una foresta di megaliti. Dovevano essere migliaia.

Fin qui, tutto corrispondeva alle chiacchiere di Guthrie. Esisteva forse anche la bocca che risucchiava i cosmonauti nelle profondità del pianeta? Dav girò più volte sopra il desolante spettacolo. Volava ormai a bassa quota, e attraverso il lunotto avrebbe potuto distinguere perfino impronte di passi. D'un tratto, in mezzo a quel cosmodromo senza vita, scorse qualcosa di grande interesse: un cratere rugoso, come l'interno d'una tromba.

Dav toccò il suolo non lontano dal grande orifizio. Se le leggende non mentivano, ne sarebbe stato assorbito. Riempì uno zaino con viveri e riserve d'acqua. Poi, deciso, s'avviò verso l'ingresso che portava nel ventre del misterioso pianeta.

Le lunghe file delle astronavi che circondavano il posto rendevano sinistra l'atmosfera. Non c'era traccia di coloro che le avevano guidate fin lì.

Fu invaso da un senso di repulsione. Che cosa mai poteva significare quella nausea? Forse, l'istinto di conservazione? Poi, Dav capì e si fermò atterrito, nascosto dietro la gabbia d'atterraggio d'una cosmonave. Dalla parte opposta, il corpo d'un gigantesco mollusco veniva trascinato verso la tenebrosa bocca. Solo allora Dav si rese conto della vera situazione. Quella creatura tentava di opporsi alla forza che l'attirava. Lui, invece, era venuto di proposito in quel cimitero siderale, per affrontarne l'enigma. Paradossalmente, era appunto questo suo proposito a consentirgli una certa libertà d'azione.

Mise in funzione il videoamplificatore della visiera. In preda al terrore, la creatura dall'aspetto di piovra contraeva disperatamente i suoi tentacoli. Dav notò un particolare di estrema importanza: la piovra non era nuda, ma rivestita e protetta da un apposito scafandro spaziale. Dunque, davanti a lui non si agitava un animale indigeno, ma un essere cosciente, estraneo come lui a quel pianeta. Ogni tanto, sul corpo della creatura scintillava, come segnali d'allarme, una moltitudine di punti luminosi. Dav avvertì immediatamente l'odioso pericolo.

Ma appena giunto sull'orlo dell'imbuto, lo strano cefalopode fu trascinato in profondità. Tutto quel dimenarsi era stato inutile.

In pochi passi Dav percorse la distanza che lo separava dall'orifizio spalancato in mezzo alle astronavi. Il suo orgoglio si dimostrava più forte della paura. Quell'ubriacone di Guthrie aveva dunque ragione. Le coordinate del pianeta, la descrizione dei rilievi, le cosmonavi abbandonate, la tromba aspiratrice... tutto coincideva e corrispondeva perfettamente alle informazioni raccolte nel corso dei suoi numerosi viaggi galattici.

Era in piedi su una lastra che lo trasportava lentamente in basso. Intorno a lui era buio. La discesa non durò molto, un nastro scorrevole continuò a portarlo

rapidamente avanti, in linea orizzontale. Solo allora gli venne in mente di accendere la lampada atomica sulla parte frontale del casco.

Il corridoio che stava percorrendo somigliava alla galleria d'una miniera. Anche in questo Guthrie aveva detto la verità. Eppure nessuno dava credito alle sue ciarle di astronauta smarrito nelle taverne periferiche della Galassia. Soltanto un folle come Dav poteva ancora credergli. Ma come farne a meno, quando le chiacchiere del vecchio, strappate fra una tazza di *zgromb* e l'altra, significavano per Dav l'anello essenziale che legava le dubbie rivelazioni dei racconti alla realtà. Anche l'antichissimo Schliemann osò comunque cercare la favolosa Troia basandosi sui dati forniti dal mitico Omero. Ma questo Omero, chiunque fosse mai stato, aveva lasciato un'opera straordinaria e che rappresentava già per se stessa una testimonianza di genialità. Mentre Guthrie, per i suoi casuali uditori, era soltanto un ubriacone vanaglorioso. E neanche Dav se la sentiva di fidarsi del tutto. Eppure...

Malgrado si aspettasse qualcosa d'insolito, fu veramente sorpreso quando, circa un'ora dopo l'inizio della discesa, fu proiettato in uno spiazzo immenso come un paesaggio. Le creature che vide non erano antropomorfe, e quel posto aveva tutta l'aria d'un museo di cosmobiologia. Eppure, l'impressione che prevalse fu quella di trovarsi nel bel mezzo della sala d'aspetto d'un qualche astroporto.

Osservò le reazioni del cefalopode catturato prima di lui: oscillava balordo dinanzi a quello spettacolo. Centinaia di sguardi, nel silenzio, erano fissi sui due nuovi arrivati.

Dav girò lo sguardo su quella folla eterogenea. Tra i gruppi di aracnoidi, di insettiformi e di sferoidi, distinse contento anche alcuni esseri dall'aspetto umanoide. Vide poi qualcosa che accelerò di colpo i battiti del suo cuore: lungo le pareti erano sistemati numerosi tavoli da scacchi!

In quel momento Dav Bogar si sentì molto vicino alla felicità.

Nato nello spazio aperto, Dav era presto rimasto orfano di madre. Suo padre, Gregory Bogar, cercò di non fargliela rimpiangere molto, lo allevò con amore, ma anche con severità.

Il ragazzo aveva mostrato una precocissima passione per i giochi matematici. A quattro anni aveva imparato le regole degli scacchi osservando le partite degli adulti, e così cominciò a giocare, vincendo subito tutti i membri dell'equipaggio dell'astronave *Speranza*. Tanto era palese il suo talento, che di colpo Dav divenne il bene più prezioso della spedizione. La missione della *Speranza* era quella di trasportare qualche centinaio di terrestri su Struve, un accogliente pianeta del sistema Eta di Cassiopeia. La prima fermata della corsa era avvenuta sul pianeta Henderson, della Proxima Centauri. Wulf Mooneye, il comandante della nave, con l'idea d'un possibile guadagno, ma anche con il segreto desiderio che il suo giovanissimo campione trovasse pane per i suoi denti, annunciò che nella sua giurisdizione c'era un bambino prodigio. Col consenso di Gregory Bogar avrebbe sfidato i giocatori del pianeta ospite. Iniziata come uno spettacolo da fiera, la gara prese rapidamente una piega sensazionale. L'eccezionale talento di Dav si rivelò in soli pochi giorni. E la notizia si sparse come il fulmine. Ricevettero inviti da tutti i continenti, ma Gregory Bogar aveva promesso ad un suo amico d'infanzia di trasferirsi su Struve, distante

dalla Terra 18 anni luce, e poiché, come dice il poeta, era irremovibile come la Stella Polare, Bogar rifiutò di stabilirsi su Henderson, malgrado gli avessero fatto le più allettanti proposte.

Per coloro che dovevano affrontare il piccolo scacchista non restavano quindi più di otto giorni, fino alla partenza dell'astronave. Le scommesse ed i premi erano saliti vertiginosamente. Al bambino, che aveva appena compiuto cinque anni, non era permesso disputare più di due partite al giorno. Questa condizione aveva operato una radicale selezione tra i suoi avversari. Il penultimo giorno della loro sosta, venne all'albergo del cosmodromo perfino Alden Varalaunis, il campione del pianeta Henderson. La sua sola visita aveva il valore d'un premio. Era stata la più lunga *manche* dell'insolita gara, anche se Gregory Bogar, nel dare il suo consenso, aveva preteso che non durasse a lungo, dato che la partenza era stabilita per il giorno dopo.

Dopo più di quattro ore la partita si chiuse alla pari. Varalaunis volle allora parlare con Dav a quattr'occhi.

«Hai giocato splendidamente», aveva detto a Dav.

«Anche tu hai giocato benissimo», aveva risposto il bimbo. «Nessuno era mai riuscito finora a strapparmi una patta».

«A me sì, ed a volte ho anche perduto. Questa volta, con te, anche se ero deciso a vincere, non ce l'ho fatta. Forse sono stato tratto in inganno dal fatto che sei tanto piccolo, o forse la verità è un'altra... Ti ho teso delle trappole, ho complicato di continuo il gioco, ma tu hai sempre trovato la migliore delle soluzioni, cioè la mossa più semplice ed efficace. In certi momenti mi sembrava d'avere davanti una "macchina da scacchi"...».

Dav, ancora stupito: «Nemmeno io ce l'ho fatta a vincere...».

«Non dimenticarti che da 21 anni sono il campione d'un pianeta», disse come scusandosi Alden Varalaunis. «Ho una grandissima esperienza, eppure non sono riuscito a batterti. È certo che la tua intelligenza scacchistica è superiore. Anzi: non credo che siano esistiti molti uomini nel mondo con un cervello come il tuo. Forse, Morphy del pianeta Terra... Ma per quanto vincesse quasi tutte le gare, ogni tanto qualche partita la perdeva anche lui e del resto è morto pazzo. O forse Kim Kerim del pianeta Moore...».

«Lui come è morto?»

«Non si sa. La leggenda dice che desiderava trovare un avversario che lo vincesse. E poiché continuava a rimanere invincibile, avrebbe costruito una macchina gigantesca nella quale immagazzinare tutto ciò che lui sapeva degli scacchi. Ma neanche questa fu capace di batterlo. E un bel giorno Kim Kerim è scomparso. Forse si è suicidato, stanco di questa gloriosa solitudine».

«Che cosa vuol dire "gloriosa"?» domandò Dav. Il campione rammentò d'un tratto di avere dinanzi un bambino di cinque anni.

Lasciato il pianeta Henderson, Gregory Bogar prese una decisione strana, forse unica, destinata a stimolare altri lati della personalità di Dav, ma che aveva in sé anche conseguenze negative: non permise più al figlio di giocare agli scacchi, se non alla fine d'ogni corso di studi. Tra l'altro, il numero delle partite era in funzione dei risultati scolastici. Le competizioni scacchistiche diventavano così un premio per se

stesse. Mai lo stendardo del dilettantismo era stato innalzato con tanto orgoglio. Gli psicopedagoghi, gli stomisti[2], per non parlare dei *fan* degli scacchi, criticavano aspramente la decisione di Gregory Bogar. Invece, Dav era un bambino ubbidiente, pur se caparbio come il padre, modesto, riflessivo e diligente negli studi, anche se attratto dalle attività sportive. Dav considerò la clausola degli "scacchi premio" non meno legittima delle altre iniziazioni alle quali veniva sottoposto, a diversi intervalli. Perché la volontà di suo padre era per lui come una legge. Lo ammirava, d'altronde, sinceramente: Gregory aveva anche lui una memoria fenomenale e come interprete di bordo era da tutti stimato per la sua padronanza d'una decina di lingue galattiche. Non era però escluso che l'ammirazione di Dav fosse dovuta anche al fatto che suo padre non aveva mai perso una partita. Solo che Gregory Bogar da moltissimo tempo si rifiutava di giocare, considerando gli scacchi un gioco aleatorio, assoggettato alla fortuna, a causa dell'incommensurabile numero di varianti implicite in ogni schema.

Per tre anni il ragazzo mantenne la sua promessa. Studiava con lena e non sedeva davanti alla scacchiera che alla fine dei cicli d'istruzione. Ma il suo cervello era diventato un soggetto d'interesse universale. Molto prima di ogni scalo, giungevano a bordo inviti e sfide. E quando le brevi vacanze coincidevano con le soste, era permesso a Dav di partecipare ai "piccoli campionati", come lui scherzosamente li chiamava. Il piacere continuava ad essere gratuito, infatti Gregory Bogar rifiutava qualsiasi premio.

«Vorresti diventare un saltimbanco?» ripeteva a Dav in continuazione.

Invece, il capitano della nave, di nascosto, "arrangiando" i tornei e le sfide, aveva accumulato una fortuna, con l'amaro rimpianto che l'itinerario della *Speranza* si sarebbe concluso entro dieci anni.

Nel frattempo, la passione del ragazzo per gli scacchi non era diminuita. In mancanza d'un partner, cominciò a giocare da solo le partite più inverosimili. Con grande disappunto, scoprì che non era capace di battere se stesso: giungeva invariabilmente alla patta.

Comunque, s'era sparsa la voce che qualcuno era riuscito a batterlo: una bambina più piccola di lui, Umna, un'orfana che il comandante della nave aveva accettato di allevare e che lo serviva nelle faccende domestiche. Ma su queste incredibili sconfitte non è possibile fare affermazioni precise, per mancanza di tracce scritte.

Un giorno – aveva da poco compiuto 11 anni – Dav mancò alla parola data. Durante uno scalo, in un periodo nel quale le "piccole gare" erano proibite perché il ragazzo non aveva ancora terminato gli esami, Umna lo avvertì che Wulf Mooneye lo stava aspettando nella propria cabina.

Entrando, Dav trovò il capitano a colloquio con un uomo di età, sdraiato in una poltrona. Costui aveva lo sguardo intelligente e secondo il parere del ragazzo era vestito con eleganza.

«Dav», disse autorevole il capitano, «farai una partita...».

«Sai bene che papà non me lo permette!»

«Non lo diremo a Gregory», rise Mooneye. «Il signore è il noto Mer Hlavon, uno dei dirigenti di questo pianeta. Inoltre, è campione di scacchi. Già da qualche anno

[2] Stomisti: dalle iniziali di Specialisti Tecnica Operativa Mass-media, funzione svolta nell'antichità da giornalisti e reporter radiotelevisivi. (*N.d.A.*)

era in attesa che la nostra nave giungesse. Voleva conoscerti, e vedi, ti fa l'onore di giocare con te...».

«Ma non posso agire contro la volontà di mio padre», aveva risposto Dav con fermezza.

«E se parlassimo con lui?» intervenne l'ospite. «Mi farebbe molto piacere vederti al lavoro... Intanto, ti regalerò questo libro», continuò Hlavon accentuando con sottinteso il futuro del verbo.

Dav prese il volume grosso e pesante, stampato nel 2193 a Nuova Delhi: *La storia degli scacchi dalle origini mitiche fino alla leggendaria sparizione* di Kim Kerim.

Avvertì come una scossa elettrica, per tutto il corpo. Poi, si accorse del sottotitolo: *Il gioco che la Terra ha offerto alle Galassie*.

«Non posso», gemette il ragazzo. «E discutere con papà sarebbe inutile. È un uomo irremovibile».

«Anche tu lo sei?» sorrise lo sfidante.

«Gli ho promesso di non sedere al tavolo degli scacchi prima della fine degli esami», sussurrò Dav come se rivelasse un segreto o cercasse le parole.

Stringeva il grosso volume al petto, come un tesoro. Bruscamente ebbe la certezza di non voler più restituire il libro. Avvertì il senso di colpa precipitare come un sedimento, lasciando in superficie la spumeggiante ebbrezza della decisione. Allora, forse per la prima volta, Dav fu cosciente di quanto fosse intensa la sua passione per gli scacchi. Si sentì un mostro.

«E ricordati», disse Hlavon, «che ti regalerò il libro indifferentemente, che tu vinca o meno».

Era chiaro!

D'un tratto Mooneye si rivolse all'ospite nella lingua parlata su Vega, convinto che il ragazzo non avrebbe capito. Ma Dav capì.

«E il nostro contratto? Anche quello indifferentemente?»

«No», tagliò corto Hlavon. «Il contratto rimane come l'abbiamo firmato: avrai la capsula con l'elemento 114 soltanto se il ragazzino vince, diversamente ti risarcirò per il disturbo. Comunque, in questa faccenda, il solo a guadagnarci sei tu».

«Anche lui...» brontolò Mooneye. «Gli dài il libro. Ma il vero vantaggio è il tuo, dal momento che mi avevano offerto ricompense ben più grandi».

«Può darsi», commentò con freddezza Hlavon, «ma non qui da noi». Poi si voltò verso Dav: «Be', ragazzo, che ne pensi?»

«Non vedo che un'unica via», rispose Dav con calma, per quanto emozionato. «Se non guardassi la scacchiera, sarebbe come se giocassi da solo...».

«Un'idea da vero asso!» approvò Hlavon. «Hai giocato altre volte in questo modo?»

«Mai con altri».

«Io, invece, anche con 107 alle volte. È qualcosa che si chiama una "simultanea alla cieca"».

«Con 107», balbettò Dav, ma non perché la cosa gli sembrasse impossibile. Solo che non ci aveva mai pensato ed ora scopriva un altro lato fantastico del gioco.

«Dunque, combatteremo senza scacchiera e sarà come se ognuno fosse solo...».

«Saremo come due gloriose solitudini», completò goffamente il ragazzo, ricordandosi le parole di Alden Varalaunis.

«Questo cambia le cose», intervenne Mooneye nella lingua che lui credeva sconosciuta a Dav. «Il contratto non è stipulato nel senso che il monello giochi senza scacchiera. Se fate patta mi darai la capsula».

«Non essere avido», lo apostrofò Hlavon. «Il contratto resta come l'abbiamo steso. Il modo di giocare non ha alcuna importanza. È stato proprio il ragazzo a dire che è l'unico modo per aggirare la proibizione di suo padre».

«Ma non è onesto! Il ragazzo è in svantaggio».

«Giocherò così anch'io».

«Tu però sei campione in simultanee...».

«Lo sono. Ma non mi sono mai vantato che nessuno m'abbia vinto».

«No», insisté Mooneye, «se non cambi il contratto, non giocate!» Poi si rivolse a Dav: «Ci ho ripensato, bimbo, rimandiamo ad un'altra volta».

Nello stesso istante, con un guizzo di complicità, gli sguardi di Hlavon e di Dav s'erano posati sul libro.

«Io non ho cambiato idea», disse deciso il ragazzo. «Vuoi che chiami tuo padre?»

«Non devi chiamarlo», mormorò Dav, con gli occhi accesi.

Da un po' di tempo, forse proprio perché gli era proibito di giocare quando voleva, Dav era solito trattare i problemi dell'esistenza come se fossero partite scacchistiche. E, malgrado l'esperienza di vita fosse in lui limitata, ogni sua decisione si rivelava come la migliore mossa, ineccepibile in teoria, necessaria e implacabile nella pratica. Comunque, Dav non sapeva ancora che spesso i moventi delle azioni umane sono più sottili e complicati delle manovre sulla scacchiera.

Il capitano li fece giocare. Si era reso conto che, diversamente, avrebbe perduto l'intero "affare". Era la prima cosa che Dav aveva previsto.

Con sorpresa del suo avversario, il quale generosamente aveva scelto i pezzi neri, Dav riuscì a pareggiare con una certa facilità. Il libro era suo.

Hlavon, come previsto, rifiutò di consegnare la capsula. Così, erano sorte complicazioni. Uscito dalla cabina, Dav udì i due uomini litigare e minacciarsi a vicenda.

«Gli dài la capsula?» chiese Dav, quando l'ospite fu nel corridoio.

«No», rise Hlavon, che ormai aveva capito quanto fossero stati inutili gli sforzi per mantenere segrete le trattative. Poi, cambiò discorso: «Mi è piaciuto come hai sostenuto l'attacco contro la Siciliana...».

«Contro chi?» fece meravigliato Dav.

«Non sai cos'è una Siciliana?»

«No».

«Neanche il gambetto di Re?»

«No».

«Hm!» sorrise l'anziano campione. «Avrei dovuto immaginarlo».

«Immaginare cosa?»

«Non importa. Saprai tutto ciò che non sai, o piuttosto ciò che già sai, sfogliando quel libro. E adesso confessa: hai mirato alla patta di proposito».

«Sì, mi sembrava di poterti ringraziare così, per il tuo dono...»

«Questa è buona! Ma avresti potuto perdere...».

«Al contrario. Se avessi forzato alla 28ª mossa, avrei potuto vincere. Ho avuto una certa paura».

«Paura!» esclamò Hlavon con soddisfazione.

«Paura di vincere», precisò Dav. «Significava farti perdere la capsula».

Mer Hlavon avvolse il ragazzo d'uno sguardo intenso, nel quale si mescolavano lo stupore, il disappunto e una dose di tenerezza.

«Monello!» borbottò.

«Be'!» rise Dav. «Ho anche temuto di perdere».

«Adesso capisco. Alla 29ª mossa, dopo la tua esitazione, ho sferrato l'attacco. Chiunque avrebbe dovuto perdere».

«Anche tu avresti perso al mio posto?»

«Penso di sì. Hai giocato però con precisione, semplicità e rigore, e il finale è stato come un turbine che ci trascinava verso la patta. Ecco perché ti meriti il volume, anche se per te è davvero superfluo. Comunque, se mai avrai bisogno di me, troverai sempre un amico su questo pianeta».

Wulf Mooneye non era peggiore di molti altri capitani ingaggiati dalla Federazione Galattica. Conosceva perfettamente il suo mestiere e non sembrava scontento di fare la spola fra due settori dell'Universo più o meno sotto il dominio dell'uomo. Gli organi centrali consideravano questo come una sufficiente prova di abnegazione: non era facile trovare molti capitani capaci, disposti ad impegnare metà della vita in due o tre viaggi intergalattici. Malgrado ciò, come tanti altri comandanti di astronave, Mooneye compiva il suo dovere non per devozione, ma perché un'esistenza nomade gli concedeva quella libertà a suo parere irraggiungibile per i mortali ancorati sui singoli pianeti. Privo del genio e del carattere degli esploratori di nuovi mondi, non aveva nemmeno la forza di rompere con la civiltà. Le vie cosmiche erano sorvegliate dalla polizia spaziale, così che la pirateria esigeva anch'essa certe caratteristiche psichiche e professionali. Sapendo dunque di non essere dotato in questo senso e comunque di non avere molte possibilità di diventare un "corsaro" di prim'ordine, aveva accettato con rassegnazione il godimento dei privilegi che spettavano a qualunque comandante di lungo corso.

Durante il viaggio il capitano era padrone della nave. Se non commetteva azioni tali da essere destituito al primo scalo, nessuno badava ai diversi affari che egli poteva imbastire nelle tenebre degli spazi. Di solito, i guadagni illeciti ottenuti da Mooneye s'inquadravano nella specialità del contrabbando. Non per nulla i maligni gli storpiavano il nome in Money...

L'apparizione di Dav era stata per lui come un'apertura di orizzonte. Assumendo il ruolo di manager, egli s'illudeva di rappresentare il ruolo dell'agente culturale. In realtà, i suoi scopi erano vili e venali.

Ai suoi occhi di uomo avvezzo al comando, l'opposizione del ragazzo equivaleva senz'altro alla ribellione, da punirsi subito. Certo, in tal modo rischiava un irrigidimento nel carattere di Dav, cosa che poteva compromettere gli affari. Ma il ragazzo aveva troppa passione per gli scacchi, e alla fine si sarebbe piegato.

Comunque, la disubbidienza andava punita.

Il giorno dopo, il capitano raccontò ridendo a Gregory Bogar che per mettere alla prova la forza d'animo di Dav gli aveva proposto di giocare una partita a scacchi, e che il ragazzo, pur se in principio esitante, era alla fine caduto nella rete.

Gregory, che da un po' di tempo stava poco bene di salute, si mostrò più rattristato che arrabbiato.

Dav ne subì stupito le rimostranze. Mooneye l'aveva dunque denunciato. Era importante però che Gregory Bogar non venisse a sapere dei loschi affari del capitano.

«Papà», cercò di scusarsi il ragazzo, «devi sapere che non è stata una partita come le altre: non c'era scacchiera tra noi».

«Mi fai paura!» aveva esclamato Gregory Bogar. «Fino a tal punto ti ha pervertito questo gioco?»

Per quanto si sentisse stringere il cuore davanti alla magrezza di Gregory, Dav non poté trattenere un sorriso.

«Credimi, per me era soltanto un problema di matematica. Come se non avessi giocato». E per concludere aggiunse: «Guarda cosa mi ha regalato Hlavon!» E gli mostrò il libro.

«Cominci anche a vendere questo tuo dannato talento», gemette Gregory. L'indignazione del padre rallegrò Dav. Aveva indovinato: il capitano voleva punirlo, ma non pensava affatto a confessare i propri raggiri.

«Quell'uomo mi ha regalato il libro senza condizioni di vincita o sconfitta. Non si trattava perciò di guadagno. Voleva solo capire come ragiono. Ecco perché abbiamo anche rinunciato alla scacchiera: voleva mettere alla prova la mia mente. Se pensi però ch'io abbia sbagliato, ti chiedo perdono. Sarà l'ultima volta che avrò giocato prima degli esami».

Suo padre lo guardò triste, ma anche con una tenerezza che il bimbo aveva raramente letto sul suo volto.

«È alla tua felicità ed al tuo avvenire che penso, Dav, anche se ti sembrerò a volte troppo severo. Non vedi? Sono malato... Chissà che altro può succedere. Però, per quel tanto che è in mio potere, voglio fare di te un vero uomo».

«So che vuoi il mio bene», assentì Dav, «e farò in modo che tu sia orgoglioso di me. Non immagini neanche quanto io riesca ad apprendere! Ascoltami però, e ti prego di non rattristarti. Mi avevi detto una volta che gli scacchi sono un gioco di fortuna. Forse hai ragione tu. In questo libro sta scritto che non è mai stato possibile calcolare il numero totale delle possibili partite di scacchi. Tuttavia esso viene indicato come minore di 10 elevato alla settantacinquesima potenza. Un numero fantastico! La mente umana è incapace di comprenderlo. Eppure, pensaci: *non ho mai perduto*! In nessun gioco di fortuna può succedere. Si tratta di un mistero e con tanta passione, quanta ne ho per te, desidero di scioglierlo. Non me lo impedire!»

«Anche se fosse così, non scioglierai il mistero giocando. Le soluzioni si trovano sempre nel profondo, oppure oltre le apparenze. Mi dispiace, figliolo, ma non puoi trascurare gli studi», aggiunse Gregory con un pallido sorriso.

Dav proruppe come ispirato: «Ti prometto di non giocare più agli scacchi, nemmeno dopo gli esami».

Gregory abbracciò commosso il figlio. Non sospettava che a costui era venuta in mente una di quelle demoniache mosse con le quali sbalordiva gli avversari: una difesa che costituiva nello stesso tempo un attacco decisivo. Rinunciando a giocare avrebbe rispettato la promessa, punendo nel contempo l'infame capitano!

Con dolore, Dav s'era reso conto che la salute di Gregory Bogar s'indeboliva sempre più. E come se avesse voluto affrontare il male fisico con le armi dello spirito, si sforzava a dismisura di alleviare le sofferenze del padre, offrendogli continuamente motivi di contentezza. Buona memoria, intelligenza e sforzi disciplinati aiutarono Dav ad assolvere brillantemente gli studi. Tutti gli insegnanti lodavano la sua diligenza e l'acutezza della sua mente, ma più di tutti lo apprezzava Lamb, il navigatore capo.

«Hai un figlio straordinario», confessò una volta a Gregory. «Potrebbe diventare il mio miglior vice-assistente, anche se ha soltanto 14 anni, e in seguito mi potrebbe perfino sostituire...».

«Ciò che dici mi rende felice», aveva risposto il vecchio Bogar, «ma non credo che mio figlio seguirà questa strada. Il nostro progetto è di stabilirci sul pianeta Struve, dove ci aspetta l'amico che ci ha chiamati».

A Dav l'idea che il viaggio dovesse un giorno finire non piaceva affatto. Naturalmente, per non amareggiare il padre, teneva nascosto questo suo disappunto. Ma per lui la vera esistenza era quella negli spazi siderei. In quale altro posto avrebbe mai potuto godere l'esaltante sensazione delle stelle che si fanno da parte per aprirti la strada nella tua corsa vertiginosa? Certo, le città planetarie significavano anche le "piccole gare" tanto divertenti, ma poiché aveva deciso di non parteciparvi più, anche questo incentivo era venuto meno.

Tuttavia, non giocare più contro persone in carne ed ossa non significava per Dav cessare di giocare con se stesso o con i grandi campioni del passato. In questo senso, il volume che Mer Hlavon gli aveva regalato era una miniera inesauribile. Dopo averlo letto tutto d'un fiato, aveva annotato alcune decine di formidabili partite per rigiocarle in maniera del tutto originale. Sceglieva invariabilmente il colore sconfitto e cercava le mosse *in extremis* con le quali capovolgere l'esito dello scontro.

Nelle partite che erano finite alla pari, prendendo a turno i bianchi o i neri, scopriva le mosse vittoriose, le più vicine al finale. In tal modo, Dav aveva l'impressione di affrontare di persona quei giganti che nel passato avevano messo a ferro e a fuoco il campo della scacchiera. Alcune patte celebri, quella fra Steinitz e Lasker, fra Capablanca e Alechin, tra Spasski e Fischer, oppure quelle risultate dalla lotta di Kim Kerim contro il suo robot scacchista, lo lasciarono a lungo meditabondo, ma generalmente la forza del gioco degli antichi colossi non pareva poi a Dav così enorme.

Alcune serie di partite o varianti avevano stravaganti denominazioni, per lui prive di significato. Poteva ancora capire che certe aperture o gambetti portassero il nome dei campioni dei vecchi tempi, iniziatori di quelle configurazioni, anche se egli le aveva adottate infinite volte senza conoscerne i nomi. Ma che una partita si

chiamasse *Spagnola*, *Indiana est*, o *Siciliana* [3] era veramente assurdo. Nella mente di Dav non esistevano affatto varianti nel senso convenzionale. Era questa la più terribile scoperta alla quale era arrivato studiando il volume avuto da Mer Hlavon. Gli scacchisti del passato uccidevano il gioco tagliuzzandolo in un'infinità di sequenze, slegate fra loro, oppure affiancate in modo accidentale e arbitrario. Forse soltanto alcuni strani giocatori come Morphy, Alechin, oppure Aruaria, avevano visto sulla tavola delle 64 caselle qualcosa che andava ben oltre le ordinatissime sequenze di sobrie e austere strutture.

Per Dav, ogni mossa sulla scacchiera si associava immediatamente ad un colore. Le partite aperte, nelle quali predominano le combinazioni con attacco rapido su ambedue i fronti, gli suscitavano l'immagine d'un vuoto centrale attraversato da saette ora arancione ora color carminio. Invece, le manovre lente e laboriose del gioco chiuso, tutto imperniato sull'avanzata dei pedoni, gli apparivano come pallide strisce gialle e verdognole ogni tanto interrotte da strisce scurissime. Il quadro della battaglia poteva poi suggerirgli sia una stella azzurra con raggi scuri o vivi, se le manovre posizionali erano più occulte o più limpide, sia un astro color indaco e perfino violetto, a significare la suprema tensione del gioco ancora incerto fra un definitivo bloccaggio e una fatale esplosione.

Senza saperlo, Dav aveva intravisto nei labirintici meandri degli scacchi la corrispondenza dei colori che un altro insolito adolescente aveva scoperto secoli prima per le vocali. Forse non aveva mai sentito parlare di Rimbaud, i cui sonetti parevano racchiudere una cosmogonia, ma per Dav, dalle infinite combinazioni del gioco sorgevano infiniti i raggi di un'aurora musicale.

Il sentimento del suono era nato però più tardi, grazie ad Umna. Dav e Umna erano cresciuti insieme, e un forte affetto li univa sempre di più. La mancanza della madre ed anche la severità con la quale Gregory Bogar e Wulf Mooneye educavano i piccoli, aveva in qualche modo contribuito al consolidarsi della loro amicizia. Per la verità, Mooneye, anche se patrigno e pur sottoponendo la bimba ad un mucchio di fatiche domestiche, amava Umna non meno di quanto Gregory amasse suo figlio. Certo è che nessuno dei due bambini avrebbe potuto immaginare il mondo senza l'altro.

Cosa strana, Umna – come anche Gregory Bogar – non amava gli scacchi. Diceva che la musica e i fiori rappresentavano per lei un gioco molto più vivo. Il ragazzo era meravigliato e alquanto avvilito per questa avversione dimostrata proprio dalle persone a lui più care. Se però almeno in apparenza si era piegato al desiderio di Gregory, davanti ad Umna manteneva un atteggiamento diverso. Durante le vacanze la stuzzicava continuamente con la scacchiera. La bambina accettava di giocare con lui, anche se il vero piacere non le veniva dagli scacchi, ma dalla scatenata passione di Dav, dagli scherzi, dagli artifici e dalle festose pazzie che costui era capace di creare sul piccolo palcoscenico quadrettato.

---

[3] La partita *Spagnola* risale al '600 e trae nome dall'abate spagnolo Ruy Lopez che per primo l'adottò. È una delle tante maniere di proseguire nell'aperture di Re dopo i tratti ordinari (1. e4, e5), (2. Cf3, Cc6), e consiste nell'inchiodatura del Cavallo nero da parte dell'Alfiere bianco che esce in b5. La difesa *Indiana* è una delle più solide e profonde contro la temuta partita di Donna. Alla spinta del pedone in d4 si risponde con Cavallo in f6. Essa venne adottata, intorno al 1850, dai giocatori bramini di Calcutta contro il celebre Cochrane. (*N.d.T.*)

Dav giocava a scacchi con Umna così come il leone si azzuffa teneramente col suo cucciolo. E siccome Umna era una bambina intelligente, afferrava un'infinità di "segreti" grazie ai quali riusciva a volte a sconfiggere i giocatori adulti a bordo della *Speranza*. Eppure non amava gli scacchi e non perdeva mai l'occasione di dichiararlo a Dav. La sua ostinazione di costringere Umna a vederne la bellezza così come lui la captava, era infatti assurda. Ma Dav non lo capiva e alla resistenza della bimba reagiva in maniera forse incongrua: le permetteva di vincere, anzi, la costringeva alla vittoria.

Lamb, il navigatore capo, lo punzecchiava:

«Me, non mi hai mai lasciato vincere, anche se sono stato io ad insegnarti il gioco, ma ad Umna lo permetti».

«Come lo sai?» domandò quasi spaventato il ragazzo.

E Lamb, con una punta di scherzo nella voce: «Me lo ha detto lei, dopo avermi battuto». Poi inarcò significativamente le folte sopracciglia e aggiunse: «Si vantava di poter vincere chiunque, perfino te, quando vuole».

Dav era arrossito fino alla punta degli orecchi, non perché si fosse incrinata la sua reputazione di invincibilità, ma per il fatto che Umna aveva violato un segreto che egli pensava appartenesse soltanto a loro due.

«Con lei è diverso», bisbigliò confuso. «È solo una bambina...».

«Bambina, bambina, ma ce l'ha fatta a battermi», mugugnò il navigatore.

«Non sei pratico, ecco perché ti vince».

«Non lo sei neanche tu, allora».

«Me, non si può dire che mi abbia battuto, né che io abbia ceduto».

«Ma che cosa si può dire, insomma?»

«Quelli non erano scacchi. Era una specie di gioco nel gioco...».

«Gioco nel gioco?» fece eco Lamb, e scoppiò a ridere.

Infatti, per un puro divertimento, Dav aveva riscoperto il "vinciperdi"[4].

A quei tempi eroici, quando ogni sforzo era teso a rinforzare i fili tanto fragili dei trasporti interstellari, ogni viaggio implicava una buona dose di rischio. Intanto, la durata. Nonostante la propulsione fotonica, erano pochissime le astronavi capaci di superare la velocità della luce, così che normalmente un viaggio necessitava di almeno qualche anno. C'erano poi alcuni pericoli naturali, come ad esempio le meteoriti, un pericolo trascurabile, ma che aumentava considerevolmente in rapporto alle distanze percorse. Altre minacce provenivano dalle conseguenze negative del progresso tecnico e dall'impatto con mondi spesso estremamente diversi.

La pirateria cosmica non era stata debellata, a dispetto dei disperati sforzi della polizia siderale e del fermo proposito al vertice del Consiglio Federale Galattico di mantenere la sicurezza delle rotte interstellari.

Durante l'ultimo scalo che precedeva l'arrivo sul pianeta Struve, il comandante Mooneye venne informato che in quella zona dello spazio una nave pirata aveva attaccato e rapinato alcune astrocargo. Lo avevano consigliato di aspettare sul posto finché la squadra mobile non avesse catturato i banditi, ma il comandante della

[4] Detto anche *automatto*. Variazione del gioco consistente nel costringere l'avversario a dare scaccomatto, anziché riceverlo. (*N.d.T.*)

Speranza volle proseguire senza indugi pensando che le probabilità di essere intercettati erano minime.

Ormai, al compimento del loro viaggio non rimanevano che otto mesi. Dav aveva compiuto diciassette anni, e Gregory Bogar, che la malattia aveva costretto a letto, provava comunque un sollievo al pensiero che suo figlio era ormai diventato "navigatore aggiunto". Gli sarebbe piaciuto sicuramente un mestiere meno spaziale, ma si consolava alla prospettiva che Dav, in forza degli studi acquisiti, avrebbe potuto inquadrarsi con successo in qualche Istituto, una volta giunti su Struve. Il giovane, conscio che suo padre era ormai prossimo alla fine, non osava disilluderlo.

Avvenne allora qualcosa che doveva riportare all'ordine del giorno il talento scacchistico del giovane Bogar, in maniera del tutto inaspettata. Ciò che Mooneye aveva considerato come improbabile invece accadde e i fuorilegge tagliarono loro la strada, ingiungendo la resa. Il combattimento non durò molto, ma si concluse in modo disastroso per la cosmonave di Mooneye. Il *Ghepardo*, la nave pirata, possedeva non soltanto armi potenti, ma anche una tecnica più avanzata nel campo della navigazione.

I corsari s'impadronirono della *Speranza*. Il loro capo, un gigante che non pareva avere più di quarant'anni, ordinò che i membri dell'equipaggio e i viaggiatori fossero rinchiusi nei cinque grandi saloni della nave catturata. Li passò in rassegna, presentandosi come il sovrano Larn III. Assicurò che avrebbe risparmiato loro la vita, ma chiaro e tondo disse che sarebbero stati inviati sul planetoide dei pirati, dove c'era bisogno di manovalanza.

«Mi dispiace per voi», aggiunse, «che avete avuto in sorte d'incontrare il *Ghepardo* sulla vostra rotta. Ma, in fondo, la cosa non ha poi molta importanza. Vi convincerete che la vita in mezzo a noi non è brutta come tanti dicono. So che la mentalità di certi "striscianti sui pianeti"[5] non può adattarsi facilmente all'idea di rompere con il così detto mondo civilizzato. Non dimenticate però, che molti imperi hanno alla loro origine azioni di pirateria».

Larn III aveva una faccia intelligente e per niente terribile, ma tutti quei poveretti ne erano terrorizzati.

«Come vedete», concluse il corsaro, «le nostre intenzioni, per quanto sorprendenti, non sono sanguinarie. Comunque, la maggior parte dei miei ragazzi sono dei "duri", ed è il nostro difficile mestiere che lo esige. Perciò vi ho radunati qui, unicamente per il vostro bene; restate calmi, e che a nessuno di voi venga il prurito di evadere, mi raccomando».

Tutti i presenti erano convinti d'essere stati rinchiusi nei saloni perché i "duri" di Larn potessero saccheggiare le cabine. Ma cosa potevano farci? Mentre gli ingegneri riparavano i danni provocati dall'artiglieria del *Ghepardo*, altri pirati si applicarono all'inventario dei beni della cosmonave prigioniera. Compilarono anche l'elenco dei catturati, segnando a fianco di ogni nome, luogo di provenienza, sesso, lingue conosciute, grado d'istruzione, professione, rapporti con abitanti di altri pianeti.

Né Gregory Bogar, né Dav accennarono agli scacchi. È però accertato che Larn III fosse a conoscenza del talento del giovanissimo navigatore-aggiunto. Alcune versioni

[5] "Striscianti" erano chiamati gli abitanti stabili dei pianeti, prima dell'èra della navigazione "iper-luce". (*N.d.A.*)

attribuiscono l’indiscrezione a Mooneye, e il succedersi degli eventi parve confermare la supposizione.

Un giorno, Dav fu chiamato nella cabina di Larn.

«Ho sentito dire», sorrise il gigante, «che nello spazio di 14 anni luce nessuno sia riuscito a batterti agli scacchi. Spero che accetterai di giocare anche con noi qualche partita...».

«Lo farei», rispose il giovane Bogar, «ma ho promesso a mio padre di non giocare più».

«Vedo che tuo padre vive ancora», disse Larn gettando un’occhiata sui fogli che teneva sul tavolo, «anche se gravemente ammalato... Bene, dal momento che c’è di mezzo una promessa, vorrà dire che sarà lui stesso a scioglierti dall’impegno».

Le parole del pirata non suonavano ostili, ma potevano anche nascondere una minaccia.

«Mi permetti di parlare con mio padre?» chiese Dav con prudenza.

«Ma certo», concesse Larn. «Comunque, pensando che la gatta sarà piuttosto difficile da pelare, ho chiesto al capitano Mooneye di darti una mano, gli ho chiesto cioè di parlare lui a Gregory Bogar».

«E se mio padre non consentisse?» domandò Dav, annusando un’altra manovra di Mooneye.

«Mi rincrescerà e basta. Non avrete a soffrire per causa del mio disappunto». E davanti allo sguardo incredulo del giovane, proseguì: «Nessuno può venir costretto ad un’azione contro la propria volontà. Ma forse, dopo tutto quel che è successo, la mia benevolenza ti sembra sospetta, non è così? Rispondi!»

«È così», confessò Dav.

«Sono contento che tu sia sincero. Lo sarò anch’io. Il fatto di avervi attaccato è condannabile secondo alcune leggi. Noi siamo però convinti d’aver agito nel migliore dei modi possibili, beninteso a vantaggio del nostro pianeta. Ma... nuocere ad un malato indifeso sarebbe una colpa anche dal nostro punto di vista».

Dav restò in silenzio, mentre Larn, al quale non si offrivano spesso occasioni di confidarsi, si sentì subito spinto a continuare il discorso. «Della civiltà con la quale abbiamo rotto, abbiamo serbato soltanto ciò che ci è utile: la tecnica, la musica e – puoi rallegrarti – gli scacchi. È un gioco che avrei potuto proibire, ma ho pensato che può servire a rendere più acute le nostre menti. Non c’è nessuno, a bordo del *Ghepardo*, che non giochi agli scacchi».

«Dove si trova il vostro pianeta?» chiese Dav all’improvviso, senza alcun nesso.

Questa volta fu Larn a restare muto. Dav proseguì: «Non ti chiedo le coordinate, ma solo la distanza approssimativa da qui...».

«Che te ne importa?!» replicò tagliente il pirata.

«Non mi riguarda affatto, lo so. Ma mi chiedevo per quanti anni dovete vivere lontani dal vostro mondo. È un sacrificio che rende?»

Larn rise: «Il sacrificio non è poi tanto grande, e comunque non è questa la ragione. Finché non diventerai uno dei nostri, non saprai mai dov’è la tana. Posso dirti però che non è nei dintorni...».

«Vuoi dire che il *Ghepardo* è una nave iper-luce?»

«Hai indovinato». Larn si levò in piedi e concluse: «Bene, giovanotto. Ti consiglio di riflettere sulla mia proposta. Non può venirtene che bene. Se accetterai di giocare con noi, riserveremo a tuo padre un trattamento speciale. A bordo del *Ghepardo* ci sono eccellenti medici... Su, va' a parlare a Gregory Bogar».

A conferma dei suoi sospetti nei riguardi di Mooneye, Dav non fu meno sorpreso parlando con suo padre. Il vecchio era già a conoscenza dell'offerta dei pirati e dava il suo consenso. Interdetto, Dav intuì che dietro al repentino assenso di Gregory Bogar doveva esserci qualcosa di estrema gravità: una "macchinazione" del capitano, senza dubbio. Ma quale?

Non gli restava che piegarsi agli eventi.

La prima partita ebbe luogo sul *Ghepardo*, nella enorme sala delle riunioni. Centinaia di spettatori si erano allineati nelle poltrone dell'anfiteatro. E lì, al centro, Dav doveva giocare contro il migliore scacchista dei pirati, un individuo dall'espressione in verità poco attraente. Da arbitro fungeva Larn III in persona. L'immagine dei contendenti era riprodotta su uno schermo tridimensionale in grandezza decuplicata, in modo che tutti i presenti potessero godere d'una visione perfetta.

Prima dell'inizio, Dav si avvicinò a Larn:

«Mi hai detto cosa succederà se accetto di giocare. E se perdessi?»

«Ci rallegrerà la nostra vittoria, ma spero che tu vinca almeno da principio, perché lo spettacolo sia più avvincente».

Dopo le prime mosse, Dav aveva capito che l'avversario, anche se buon giocatore, era incomparabilmente meno pericoloso di Varalaunis o di Hlavon. Gli avrebbe potuto dare almeno una Torre di vantaggio, ma certamente il pirata non avrebbe accettato il dono, considerandolo umiliante. Quindi, a differenza del rivale che passò temerario all'attacco fin dall'apertura, Dav manovrò con cautela per prolungare il più possibile le ostilità, proponendosi di cedere la Torre soltanto a metà dello spettacolo.

Constatò che il fatto di non aver più giocato da qualche anno non aveva diminuito per nulla la sua acutezza e forza di calcolo. Anzi, la presenza materiale della scacchiera gli procurò una indicibile voluttà che neanche il pensiero di essere lui stesso una pedina in ben altra partita, una partita condotta da Mooneye, poteva annullare.

Oltre al piacere intrinseco della contesa con un partner sconosciuto, Dav veniva a conoscere, probabilmente per la prima volta, il gusto dell'artificio teatrale nella realtà. Fino ad allora, sia che avesse giocato con scacchisti deboli che liquidava in maniera semplice e rapida, sia che avesse affrontato con tutta serietà dei veri campioni, non era ricorso che in modo accessorio al procedimento delle trappole e dei labirinti. In quella circostanza, invece, costretto a trascinare il gioco contro un avversario mediocre, s'era trovato nella situazione di immaginare una serie di stratagemmi che dessero ad uno scontro impari l'apparenza di certe autentiche ostilità.

L'aggressività del pirata era soltanto un fuoco artificiale che riusciva ad infiammare gli spettatori. Mentre gli permetteva di folleggiare, Dav rafforzava sempre più la propria posizione. Poi seguì una cascata di sacrifici che la maggioranza

dei presenti nell'anfiteatro accompagnò con salve di "evviva!", considerandoli decisivi per il successo del brigante. E proprio all'apogeo di questo entusiasmo, Dav sferrò il suo attacco breve e improvviso, e il nemico si trovò K.O.

La sala ammutolì all'istante. Il pirata fissava il suo Re "matto" come se assistesse ad un trucco di prestigiatore. Poi, in un impeto di rabbia, allungò il braccio destro e afferrò la spalla di Dav, e agitando il pugno sinistro sopra la scacchiera emise una serie di ruggiti disarticolati. Era stato tanto convinto di vincere, che lo smacco subìto gli sembrava un furto.

I pirati, a centinaia, si misero a vociferare e a fischiare. All'improvviso, gli altoparlanti amplificarono le grosse risate di Larn:

«Mi sei piaciuto!» gridò a Dav. «Hai giocato da vero corsaro».

Comprendendo finalmente la situazione, i pirati acclamarono il vincitore, mentre il vinto si ritirava mogio mogio. Dav provò una gioia intensissima, ma una ancor più grande gliela procurò Umna, che avvicinatasi a lui lo abbracciò di slancio. La sua compagna di giochi era diventata una ragazza incantevole, leggiadra – pensò lui in quel momento – come il leggendario gambetto Marshall della partita spagnola. Il giovane arrossì emozionato, stordito dai sentimenti che andava scoprendo nel suo animo, vergognandosi non poco per certi incongrui paragoni scacchistici.

«Papà ti chiede di non stupirti di nulla», gli sussurrò all'orecchio la ragazza. «Proporrà a Larn una simultanea contro tutti i pirati. Anche se ti sembra una follia, tu devi accettare, capito?»

«Va bene», assenti Dav, e soltanto allora si accorse di Mooneye in accesa discussione col padrone del *Ghepardo*.

«Silenzio!» gridò Larn III alzandosi in piedi. «Sentite che cosa pretende quest'uomo. Dice che il giovane Bogar è capace di giocare contro tutti noi in una volta, senza rimanere sconfitto. Sarebbe una simultanea contro 278 avversari... Ma il capitano Mooneye mi propone un patto. Ascoltatemi e datemi il vostro parere! Se Bogar ci batte tutti, dice lui, ci può risarcire, ma chiede la libertà per tutti loro e per la loro astronave. La percentuale delle "patte" sarà pari alla percentuale di coloro che resteranno prigionieri, ma se Bogar perde una sola partita, essi non avranno più diritto a nulla di nulla. Dobbiamo accettare?»

Un chiasso infernale si scatenò nell'anfiteatro.

Dav si voltò verso la poltrona dove era seduto suo padre e lo interrogò con lo sguardo. Col volto distrutto dalla sofferenza, Gregory riuscì ad abbozzare un sorriso, scotendo affermativamente la testa. Dav ebbe l'impressione di ricevere un pugno nello stomaco, ma non a causa del pallore diffuso sul volto di Gregory Bogar, e nemmeno per il timore di perdere una partita su 278. Lo sbalordiva il fatto che suo padre *avesse consentito un simile mercato*.

«Allora, quale è il vostro parere?» domandò ancora Larn, visto che i suoi uomini esitavano. Avevano capito quale formidabile giocatore fosse Dav e non erano per niente sicuri che la loro forza unita avrebbe potuto superarlo.

Mooneye prese la parola:

«Dimenticavo di precisarvi la cosa più importante. Dav Bogar giocherà con gli occhi bendati».

Un clamore di voci stupite riempì l'anfiteatro. I pirati non sarebbero stati pirati se fossero rimasti insensibili a questa singolare scommessa. Avevano ormai la certezza di vincere. Come avrebbe potuto una sola mente tenere a bada tante partite e vincerle tutte?

«Accettiamo!» urlarono in un coro altissimo e terrificante.

«Abbiamo un numero sufficiente di scacchiere?» chiese Larn.

«Ne abbiamo. Ma dobbiamo prendere anche quelle sulla *Speranza*».

«Installatele immediatamente, allora. I giocatori siederanno davanti. Gli altri si accomodino in fondo. Ci siete tutti?»

«Manca solo Bohorgo...».

«Il cuoco... Che venga anche lui!» ordinò Larn.

«E cosa mangeremo, dopo?» si sentì una voce, certamente di qualche ghiottone in allarme.

«Per ora pensate a non buscarle», gridò autoritario Larn. «Voglio vedere qui Bohorgo».

Si fecero i preparativi. Nelle prime 16 file di gradini furono sistemate le scacchiere disponibili.

«23 di noi non hanno su che giocare», si lamentò uno.

«Non fa niente», replicò Larn. «23 di voi controlleranno il gioco, comunicheranno le mosse e le registreranno sul calcolatore. Saranno come tanti arbitri guardalinee, mentre io condurrò il torneo di quassù. Dobbiamo però precisare un dettaglio, assolutamente necessario». Si girò verso Dav e domandò: «Quanto tempo credi che ti prenderà una mossa?»

«Avrò cura di rispondere immediatamente dopo ogni annuncio della mossa avversaria».

«Ma noi siamo in molti. Non possiamo prolungare esageratamente la sfida. Tre secondi ti bastano?»

«Solo tre secondi?» fece una voce. Era Lamb, il navigatore.

Dav guardò suo padre. Lo meravigliò di nuovo il sorriso pallido che gli sfiorava le labbra. Poi volse gli occhi verso Mooneye: la sua faccia distesa mostrava una certa fiducia, ma sotto quell'apparenza s'indovinava una strana apprensione.

«Tre secondi», barbugliò Dav. «Sì, mi bastano».

«Molto bene», fece Larn. «Dunque, ogni avversario di Bogar avrà un tempo di riflessione di 15 minuti. Chi non dichiara la mossa nell'attimo in cui tocca a lui, perde la partita. Questo vale anche per Bogar...».

I pirati risero. Larn continuò:

«I primi dieci sconfitti rinunciano alle ferie per tre anni-luce...».

Le risate si spensero di colpo.

«Ma quello che fa patta o vince?» s'interessò uno.

«Otterrà un permesso per un soggiorno di un anno su Lasso di Vega».

«Banco!» esclamarono alcuni, mentre una moltitudine di voci intonava la celebre canzone dell'"ardente *zgromb*", considerato quasi un inno del pianeta dei giochi d'azzardo.

Con un casco spaziale dalla visiera abbassata coprirono la testa di Dav. Ormai, soltanto l'interfono lo collegava alla gente d'intorno. Autorizzato a giocare sempre

con i bianchi poteva organizzarsi un piano di battaglia. Divise in gruppi i 255 tavoli, secondo le aperture, così come un tempo procedeva anche Alechin. In verità, costui, giocando alla cieca, non aveva mai superato il numero di 32 scacchiere, ma Hlavon ne aveva tenute a bada 107, probabilmente con lo stesso metodo.

Udì la voce di Larn: «Si può cominciare?»

«Scacchiera numero uno, c2-c4!»[6] dichiarò Dav in risposta. Lo divertiva il fatto che il numero dei 255 avversari era divisibile per tre: distribuendoli in tre gruppi di 85 tavoli, si propose di ricorrere a turno alle aperture: c4, d4 ed e4[7].

Le prime mosse furono eseguite in successione vertiginosa. Per Dav era una normale routine, e d'altra parte la maggioranza dei suoi avversari continuava in modo convenzionale per timore di imbattersi in complicazioni pericolose. Pochissimi, sia per mancanza di esperienza, sia per temerarietà, si avventuravano lungo vie meno battute.

In breve, Dav ebbe l'impressione di dirigere un'orchestra abbastanza affiatata e prevedibile, e così concentrò la sua attenzione sui solisti che giocavano in maniera eccentrica. Di questi ultimi, circa nove o dieci richiedevano una sua particolare tensione. Gli altri, proprio per la loro sventatezza, scivolarono rapidamente in situazioni critiche.

Le partite convenzionali avanzavano placidamente, ma già verso la decima mossa i detentori dei pezzi neri si trovarono nell'alto mare delle varianti, quando la saggezza iniziale non serve più a nulla. I primi a perdere furono gli avventati: cominciando in modo sbagliato affrettarono la loro sconfitta. La maggioranza mirava però alla patta, fatto che sembrava avvantaggiarli. Dav puntava invece ad ottenere il massimo numero di vittorie per salvare dalla cattività il maggior numero di compagni. Per questo motivo complicava sempre più il gioco costringendo in tal modo gli avversari a commettere errori su errori.

Dopo meno di tre ore, decine di pirati si trovavano in posizioni disperate, ma ancora non cedevano a causa della minaccia di Larn. Gradualmente tutti si resero conto che i 15 minuti accordati erano troppo pochi per individuare i corridoi sicuri, ad ogni passo minacciati da trappole e tranelli. Sei temerari persero clamorosamente, incapaci di affrontare il labirinto nel quale s'erano cacciati da soli. Alcune decine di loro si confusero invece non perché troppo audaci, ma per la paura di perdere. Era come se dalle tenebre delle innumerevoli possibilità una immensa rete fosse calata su di loro, ipnotizzati dai molti occhi d'un ragno mostruoso. La calma e la fiducia erano scomparse da ogni tavolo: ognuno si trovava in situazione drammatica, ognuno mirava a conservare almeno l'illusione di qualche mossa decisiva o salvatrice, ognuno sentiva aleggiare intorno a sé il soffio fatale dell'incognita.

Ad un tratto le teste dei pirati caddero sopra i tavoli da gioco. Un'onda soporifera arrivava dal margine dell'anfiteatro allargandosi inarrestabile.

---

[6] L'autore, in tutto il corso del romanzo, si avvale della scaccografia tedesca, quella più diffusa in campo internazionale, e impiegata anche in Italia nelle pubblicazioni specializzate e nelle varie rubriche. Secondo tale scaccografia, la quale tiene conto unicamente della posizione del bianco, le otto caselle della prima fila a meridione vengono distinte, a partire dal vertice a sinistra, con le lettere A-B-C-D-E-F-G-H, mentre le otto colonne verticali, sempre a partire dal vertice a sinistra, assumono le cifre 1-2-3-4-5-6-7-8. Grazie a questo sistema di coordinate, ognuna delle 64 caselle risulta inequivocabilmente contrassegnata da una lettera e da una cifra. (*N.d.T.*)

[7] Trattasi rispettivamente dell'apertura Inglese, dell'apertura di Donna e dell'apertura di Re. (*N.d.T.*)

Concentrati sulle file davanti, Larn e l'arbitro di centro non s'accorsero dello strano fenomeno. Nell'attimo in cui un giocatore non rispondeva all'appello era dato per vinto, e l'enumerazione delle mosse continuava senza interruzione alcuna. E così, Larn si allarmò solo quando vide un'intera fila di giocatori addormentati sulle scacchiere. Ma ormai era tardi. Un attimo dopo, egli stesso sprofondò in un sonno senza sogni.

Al grido di Larn, Dav sollevò la visiera del casco e per alcuni istanti rimase stupefatto: tutti nell'anfiteatro dormivano della grossa. Comprese allora lo stratagemma di Mooneye: mentre l'attenzione dei pirati era tutta concentrata sulle galvanizzanti fasi del gioco, il capitano ne aveva approfittato per ipnotizzarli, probabilmente usando un apparecchio a onde infrabioniche.

«Hallo?» si sentì chiamare Dav, e vide Mooneye che si toglieva il casco. «Dammi una mano, abbiamo tre ore a disposizione. Portiamo i nostri fuori di qui, li debbo svegliare. Ho dei piani grandiosi!»

Dal giornale di bordo trovato nella cabina di Larn, risultava che la nave pirata era appartenuta all'Accademia Fotonica del pianeta Struve ed era stata catturata di recente, con tutto il personale nautico. Controllarono sui documenti i nomi di questi prigionieri, che del resto Mooneye identificò facilmente dalle insegne sulle divise.

«Saranno loro a pilotare il *Ghepardo* fino a Struve, e per questa impresa otterrò un premio di categoria *minus due*», si pavoneggiò il capitano.

«E con l'equipaggio dei pirati cosa pensi di fare?», s'interessò Dav.

«Li mando indietro, nella loro tana...».

«Hai saputo dov'è il loro pianeta?»

«No, ma saranno loro a dirmelo», sghignazzò Mooneye con sufficienza. «Cominceremo subito a svegliarli, uno alla volta. E ad uno alla volta, prima di gettarlo nella *cala* [8], domanderò se vuole che lo spedisca a casa sua o se preferisce che lo lanci nei deserti siderali. Il comando della nave di salvataggio è possibile solo secondo schemi automatizzati... Essi non possono far altro che frenare quando arrivano in prossimità d'un pianeta. Capisci? Anche se alcuni mentiranno o non vorranno rispondermi, da qualcun altro riuscirò comunque ad ottenere le coordinate...

«Non sarebbe meglio che ce li portassimo dietro?»

«No! Che senso avrebbe portarceli su Struve? Mi basta sapere dov'è la loro tana. L'unico che ci porteremo dietro sarà Larn III».

Rinchiuso in una cabina speciale, Larn aveva tutto il tempo di meditare sulla bizzarria del suo destino. I corsari giacevano anch'essi imprigionati nella cala, mentre Mooneye aspettava solo di verificare quali delle informazioni in merito a Larnia – il pianeta della dinastia Larn – erano esatte, per lanciare la nave con i pirati in quella direzione.

Un giorno a Dav venne l'idea di far visita a Larn III, ma per farlo doveva chiedere il consenso al comandante Mooneye. Naturalmente, costui si oppose:

«Non vedo che interesse tu abbia».

«Sono curioso di sapere che cosa gli passa per la mente».

[8] In gergo spaziale, "cala" significa il piano inferiore di un'astronave. In caso di pericolo poteva diventare una nave di salvataggio. (*N.d.A.*)

«Se è per questo, non importa che tu lo veda. Posso dirtelo io».

«Tu non sei un pirata».

«Avrei potuto esserlo», sorrise Mooneye, condiscendente.

«No, non avresti potuto!» replicò Dav, e l'altro non capì se dovesse considerarsi lusingato od offeso.

«D'accordo», disse Mooneye dopo un momento di riflessione. «Va' pure a fargli visita, ma stai attento a cosa ti può succedere. Un individuo come quello è sempre pericoloso».

Il consiglio di Mooneye era alquanto banale e generico, ma l'istinto non lo aveva ingannato: l'incontro con il capo pirata sarebbe stato cruciale per Dav.

Quando entrò nella cabina, il prigioniero era disteso sul letto, un giaciglio improvvisato tra i vasi con la flora dei paesi visitati, minerali strani, animali imbalsamati o modellati e il sarcofago trasparente nel quale era distesa la mummia di Xarotono, il conquistatore cosmico, deificato dagli indigeni di Leoka.

Larn sembrava che dormisse, ma aveva gli occhi aperti. Dav si sedette vicino a lui ed aspettò. Larn non gli prestò attenzione. Dav lo guardava con curiosità ma, conscio di padroneggiare la situazione, oppure perché lo irritava l'indifferenza dell'altro, non disse parola nemmeno lui. Dopo un certo tempo, si alzò e si avviò verso il portello della cabina. Solo allora Larn ruppe il silenzio:

«Immaginavo che tu venissi». E girò la testa verso il suo giovane visitatore. Dav si riaccostò al letto.

«Che cosa te lo faceva supporre?»

«Il fatto che tu sei curioso. Tu volevi sapere come ha fatto un uomo come me a cadere nella rete d'uno stupido come Mooneye... O qualcosa del genere».

«Piuttosto "qualcosa del genere". Mi interessa come ragionano gli uomini. In quanto al capitano... cosa mai potrei dire? Diciamo piuttosto che sei stato tu a cadergli nella rete...».

«Mooneye è stupido, ma non è poi tanto stupido quanto avevo pensato all'inizio. E tuttavia, nemmeno tanto lontano. Il mio errore è di non aver dato abbastanza peso a questa piccolissima differenza».

«A volte le differenze piccolissime sono disastrosamente grandi», commentò Dav. «Così avviene anche nel gioco degli scacchi. Vince quello che sa vedere più lontano».

«Sei venuto a darmi lezioni?» ringhiò Larn, alzandosi improvvisamente dal letto.

«Parlavo degli scacchi, dei quali m'intendo. Dimmi una cosa: se io avessi vinto, avresti mantenuto la parola?»

«È una domanda infantile. Un uomo disonesto potrebbe risponderti di sì senza che tu possa smentirlo. Per quel che mi riguarda, probabilmente, alla fine sarei stato di parola».

«Probabilmente, hai detto. Quindi non ne sei certo».

«Eh no, perché avrei tentato di portarti con me, e solo se non mi fosse riuscito avrei mantenuto la parola».

«Portarmi con te! Perché mai?»

«Perché gli uomini come te sono “il sale della terra”, come si diceva ai vecchi tempi, e per una comunità piccola come la nostra il loro prezzo diventa incalcolabile».

Da come s’era iniziato il colloquio, Dav non si sarebbe mai aspettato simili dichiarazioni. Cercò di dominare la soddisfazione che lievitava nel suo spirito, e si fece ancor più circospetto. Larn lo fissava con uno sguardo ambiguo.

«Mi pare di capire un po’ quale sarebbe il mio prezzo», ridacchiò Dav pensando agli affari imbastiti da Mooneye. «Mi avresti costretto a giocare tornei e tornei con gli “striscianti sui pianeti”...».

Larn scosse la testa con meraviglia mista a rabbia. «Sei uno scemo, giovanotto, Non hai capito nulla». E si gettò disgustato sul letto.

Dagli occhi di Dav scaturì un lampo d’ira. Tuttavia, cercò di mantenere la calma: quell’offesa poteva essere una trappola, ma anche il sincero disappunto per essersi ingannato. In entrambi i casi, Dav doveva dominare la propria rabbia.

«Vuoi che ti creda quando dici che non mi avresti forzato a giocare?»

«Ecco la prova che sei uno scemo. Se tu fossi uno dei nostri – e tale ti avrei considerato se tu avessi accettato di venire con me – non c’è alcun dubbio che avresti giocato per noi. Ogni cittadino di Larna lotta per il bene di Larna».

«Adesso capisco..». mormorò Dav col tono mortificato d’uno scolaretto.

«Non essere presuntuoso», lo interruppe Larn appoggiandosi sul gomito e scrutandolo con sarcasmo. «Non hai ancora capito».

«Sì, invece!» ribatté il giovane Dav, con impeto. «Ho capito più di quanto tu credi...».

«Sciocchezze! Non puoi capire cosa passa per la mia testa. In breve, le cose stanno così: per quanto bravo tu sia negli scacchi, il profitto che avremmo potuto ottenere sfruttando il tuo talento sarebbe stato una bazzecola in confronto alle ricchezze che uno qualsiasi dei miei capitani potrebbe apportarmi catturando una nave. A questo non avevi pensato!»

«Può darsi», replicò evasivamente Dav.

«E in quanto al tuo talento di scacchista, sarebbe bene che tu non ti dessi troppe arie. Conosco qualcuno che potrebbe batterti».

«Dici davvero?» esclamò incredulo e insieme rallegrato il giovane Bogar.

«Ne dubiti?»

«No, ma finché non giocherò con quel qualcuno, non posso sapere se il più forte è lui oppure io. Forse potremmo invitarlo qui...».

«Va’ al diavolo!» imprecò Larn, sdraiato sul letto.

Dav si alzò e di nuovo s’incamminò in direzione del portello.

«La prossima volta, portami una bottiglia di *zgromb*», si raccomandò ridendo il sovrano di Larna, «e anche un maglione pesante. In questo frigorifero dove mi avete rinchiuso, mi sono congelato».

Larn non aveva poi tutti i torti. Lo avevano messo sotto chiave nella “stanza dei fossili”.

Dopo tanti anni tranquilli trascorsi sulla *Speranza*, Dav si sentiva sopraffare dagli avvenimenti degli ultimi giorni. Avvenimenti davvero insoliti.

Oltre che dal colloquio con Larn, era rimasto turbato dalla metamorfosi di Umna. Un semplice, subitaneo abbraccio, e il loro amore quasi fraterno s'era trasformato in qualcosa di conturbante ed ambiguo. L'amore, prima di allora, era una semplice astrazione, qualcosa che egli aveva vissuto soltanto in teoria facendo scorrere i nastri dell'audiovideoteca, ma giammai concretizzata in quella forma dolce e sconvolgente che gli schiacciava il petto come il ginocchio d'una gigantessa. Bastava un solo sguardo della ragazza e subito, dentro, insorgeva un turbine di immagini che lo facevano impallidire o avvampare. Conosceva gli angoli più "segreti" della *Speranza* – come navigatore-aggiunto non poteva essere diversamente – ma li avrebbe comunque scoperti in ogni caso, struggenti rifugi per l'ebbrezza del suo primo amore.

Per quasi tutti gli adolescenti l'immagine dell'amore è generatrice di poesie e di languorosi sospiri, sogni ad occhi aperti, ma per Dav la fabulazione dei sentimenti finiva con l'irretirsi nei meandri delle combinazioni scacchistiche. Un vulcano d'emozioni era esploso in tutto il suo essere, filoni fino allora congelati s'erano disciolti facendolo slittare in un mondo alieno, mai visitato, paurosamente estraneo. Eppure, quel nuovo universo era come un'inesauribile festa, stracolma di canti e di colori, simile al tripudio della natura quando vanno a nozze gli uccelli.

Prigioniero. Dav era prigioniero nel labirinto delle 64 caselle e, come un folle, inseguiva l'assurdo tentativo di sposare la logica al sentimento. Siffatte elucubrazioni, per Umna, valevano assai meno delle tenerezze. Del resto, riguardo al gioco degli scacchi, la ragazza sosteneva un concetto che va per la maggiore, ma tutto sommato un concetto umano e realistico. Per Umna, la scacchiera non era che un campo di battaglia. E quindi, impressionata dalla "simultanea" che Dav aveva giocato contro i pirati, guardava ai mirifici fuochi d'artificio che lui le offriva come ad altrettanti fiori della sua mente esacerbata, una specie di allenamento necessario alle future prove di forza.

Umna era perfettamente conscia che suo padre, Mooneye, desiderava sottoporre Dav a nuove prove, forse ancora più impegnative. E così incominciò a fantasticare intorno a quel canovaccio. Ma Dav, che non aveva ancora provato cosa fosse la sconfitta e che guardava agli scacchi come ad un'attività del tutto disinteressata, continuava a secernere combinazioni e varianti, così come il *Bombix mori* secerne bozzoli di seta, o come alcuni matematici escogitano nuove algebre e nuove geometrie.

Godeva di una strana felicità, che tuttavia non durò molto: Gregory Bogar stava vivendo i suoi ultimi giorni. La consapevolezza dell'imminente separazione lo assaliva con un infinito contorno di dubbi. Dubbi che Dav non avrebbe osato palesare se Gregory stesso non avesse cominciato per primo a parlarne.

«Ti ringrazio. Sì, dico: ti ringrazio di aver accettato di giocare la "simultanea"...».

«Mi ringrazi? Tu, che mi hai sempre impedito di giocare?»

«Capisco. Penso comunque che ti dispiaccia di aver mancato di parola...».

«No, padre. Tu non comprendi: io non ho mancato di parola, nemmeno adesso. Ma a ben guardare l'avevo fatto da tempo».

«Avevi forse già giocato? Prima della simultanea?»

«No, con nessuno. Ma nella mia testa le partite si succedono da sole. Una gioia e un tormento che dura da anni. Come avrei potuto, altrimenti, giocare alla cieca con tanti avversari!»

«D'accordo. Ma non li hai sconfitti tutti».

«Quando mi sono infilato il casco, io non sapevo quali piani Mooneye tenesse in serbo. Ho accettato la scommessa deciso a vincere e sono sicuro che ci sarei riuscito».

«Comunque, le cose sono finite nel migliore dei modi, non ti sembra?»

«Forse...».

«Forse? Tu hai qualcosa che ti affligge. Dimmi cos'è».

«Padre, avevo accettato con serenità di non giocare più, ma non avrei voluto che questo mio talento – se talento si può chiamare – fosse il prezzo d'un mercato. Sei stato tu a dettarmi questa regola. Ed io a questa regola credo, ma il fatto d'aver trasgredito non mi dà pace».

«Ragazzo mio», sussurrò il vecchio. «Sono al limite della mia vita, e molte cose le vedo diversamente da come le vedevo in passato. Le mie intenzioni erano sagge e tuttavia ho sbagliato costringendoti a non giocare...».

Si esprimeva con difficoltà, articolava le parole a fatica. Dav captò tutto il tumulto di quell'anima che s'incendiava nell'ultimo guizzo. Afferrò la mano scarna di suo padre.

«Resta tranquillo», disse Dav teneramente. «Hai giocato una buona partita».

«No!» protestò il moribondo. «La mia vita è stata una buona partita, ma tu non sei convinto che anche la mia ultima mossa fosse corretta. Io... Io non ho dubbi. Gli scacchi non devono diventare uno scopo per se stesso. Sarebbe un incubo, una mostruosità... Lo scopo deve essere sempre posto al di là del gioco stesso, un mezzo per ottenere qualcosa di più alto... Una via verso la perfezione... Non devono impoverirti, inaridirti, non devono... Questo ti lascio...».

Dopo la morte di suo padre, Dav provò il sentimento di essere stato scaraventato nel vuoto. Solo allora comprese quanto avesse amato il genitore, e attraverso uno strano ragionamento, comunque plausibile per la mentalità d'un adolescente, ebbe la certezza che l'unica eredità rimastagli da Gregory Bogar fosse appunto il talento per gli scacchi. La modestia innata e l'educazione scientifica gli impedivano di attribuirsi qualche merito in questo senso. Quel suo talento era semplicemente la conseguenza di una combinazione dei geni: la fenomenale memoria semantica di suo padre si era trasmessa sublimata in lui, nel tessuto astratto del gioco mentale.

Sì, quelle strane strutture ereditarie avrebbero continuato a tenere uniti padre e figlio con legami indistruttibili. Come pure l'indomito accanimento di portare un'idea fino in fondo! Finché avesse giocato agli scacchi, qualcosa di essenziale di Gregory Bogar sarebbe rimasto in Dav. Ma ora, per lui, giocare agli scacchi non rappresentava più un divertimento. La stessa espressione "gioco degli scacchi" era assurda, perché in questo caso tutto era un gioco: la vita, il tempo, lo stesso Universo.

In quei giorni, questi intricati pensieri roteavano nebulosamente nel suo animo sopraffatto dal dolore. Accudiva triste e svogliato ai suoi impegni di sempre, e solo Umna riusciva a rasserenarlo un poco, imbastendo fantastici piani per il futuro.

Andava incontro al suo destino, spinto anche in parte da questi progetti, quasi tutti legati a trionfali *tournée* su pianeti vicini e lontani. Ma un ruolo importante era spettato anche a Larn, la cui furia di leone spaziale chiuso in gabbia s'era convertita nel gusto di raccontare le proprie terribili e piratesche avventure.

Dav lo ascoltava affascinato, ma ben altro era il motivo che lo spingeva sempre più spesso nella cabina del prigioniero: era ossessionato dall'idea che in qualche parte del cosmo poteva esistere uno scacchista capace di batterlo.

Alla fine, quando mancavano ancora poche settimane all'arrivo su Struve, Dav vedendo che il capo dei pirati non accennava più a quel formidabile rivale, si decise a parlarne lui:

«Una volta hai detto che sai di uno che potrebbe battermi».

«Ho scherzato», fece Larn con tono indifferente. Ma dai suoi occhi emanava uno strano luccichio.

«Non ti credo. Tu non scherzavi...».

«Ma tu ci tieni proprio tanto alla sconfitta?» lo apostrofò con ironia il prigioniero.

«Sì e no. Ma io non credo affatto che il tuo uomo sarebbe capace di battermi».

«Ebbene, diciamo che *sarebbe stato* capace...».

«Ah, è così! Allora mi avevi mentito!»

«Tu sei sempre aggressivo, ragazzo. Ho detto *sarebbe stato*, e non che lo sarebbe anche ora. Comunque, non so nemmeno se è ancora al mondo...».

«Ah! E cosa ti fa credere che *sarebbe stato*?»

«Si chiama Guthrie, o almeno così si chiamava. Quando lo conobbi era ridotto a una pompa per assorbire lo *zgromb*, e sosteneva che l'ubriachezza era appunto la conseguenza delle sue disavventure con gli scacchi. Insomma, sembra che sia atterrato su un pianeta nelle *cui* viscere c'è una macchina che gioca agli scacchi... un mostro che uccideva se non vincevi. Guthrie, invece, avrebbe vinto».

«Interessante», mormorò Dav.

«E tu riesci a credere a simili fandonie!?» esplose Larn in tono falsamente scettico, così, tanto per capire la reazione di Dav.

Questi si ricordò di Varalaunis, del leggendario Kim Kerim del pianeta Moore, e ci credette, ma rispose cauto:

«Ora sono convinto che mi hai detto il vero. Ma dovrei parlare con quel Guthrie... Dove l'hai conosciuto?»

Larn restò in silenzio per qualche tempo, trastullandosi con la *Topologia combinatoria* che Dav gli aveva dato in prestito. Poi, si girò verso il giovane, e guardandolo in fondo agli occhi, secco e perentorio, domandò: «Cosa mi dài in cambio?»

«Un chiodo[9] e la possibilità di filare», replicò Dav senza battere ciglio.

«Scherzi?» «Quanto te».

«Il capitano Mooneye ti strozzerà...».

«No; ci rimetterebbe più di me, o almeno così penserà lui», replicò con noncuranza Dav, ben conscio di non poter confessare il piano che gli nasceva nella testa.

«Tu non vieni con me?»

[9] Nel gergo spaziale, *chiodo* significa una piccola nave cosmica monoposto che può raggiungere elevatissime velocità. (*N.d.A.*)

«No, non c'entriamo in due... Dunque, dov'è che avevi pescato Guthrie?»

«E se tu m'imbrogliassi come hai già fatto?»

«Non ti ho mai imbrogliato. Non avevo idea, io, del piano di Mooneye. Del resto, in posizione di "zugswang"[10], devi per forza fidarti di me. Avanti. Dove hai scovato Guthrie?»

«Su Drian del sistema Praxa, o Gemelli Beta, come voi li chiamate», disse con prontezza Larn. Poi gli occorse un buon quarto d'ora per spiegare, su quel pianeta, l'ubicazione della bettola *L'occhio saettante*, e concluse: «Ricordati che l'ho incontrato sei anni fa e che potrebbe ormai essere crepato cento volte, o magari essersela filata all'altro capo della Galassia...».

«Non credo: un tipo come lui finisce per inchiodarsi nello stesso posto».

«Ehi, ragazzo!» scherzò Larn cercando di nascondere la propria emozione. «Parli come un vecchio saggio».

«Lasciamo perdere», lo interruppe Dav. «Conosci il nome del pianeta dove Guthrie ha giocato contro la macchina?»

«No, ragazzo mio, non lo conosco. Come vedi, sei in procinto di combinare il più miserabile degli affari...».

Dav fissò Larn e per un istante ebbe la strana impressione di avere dinanzi a sé suo padre Gregory Bogar. Rise:

«Per ora il miserabile affare l'hai fatto tu», e alzandosi s'incamminò verso la porta. «Il mio, invece, esige ancora una messa a punto».

«In realtà, che cosa hai in mente di fare?»

Dav sentì una vampa salirgli al viso: «Uno di questi giorni ti avvertirò, non appena avrò risolto tutti i particolari del colpo».

La domanda del prigioniero aveva messo Dav in imbarazzo, poiché nel progettare l'evasione egli contava sull'aiuto di Umna. Le avrebbe chiesto soltanto di fermare o di guastare il sistema d'allarme. Per il resto non c'era da preoccuparsi, poiché Larn conosceva tutti i corridoi e gli scompartimenti della nave da lui prima catturata.

Ma era giusto immischiare Umna in quella storia? Dav ne dubitava alquanto. Intanto temeva di affrontare direttamente l'ira del capitano: litigare con Mooneye significava dover abbandonare la *Speranza* e così separarsi da Umna. Ma questo sarebbe accaduto a maggior ragione se, una volta ottenuta la complicità della ragazza, questa fosse stata scoperta.

Dav avvertiva tutto il peso dell'incertezza. Era forse il desiderio di non perdere l'amata ad accecarlo? Oppure una sua più profonda intenzione era stata quella di metterla alla prova?

Ad ogni modo, prima di prendere una decisione, un discorso con Umna si rendeva necessario.

Le disse, subito: «Mia cara, ho deciso di mettere in atto tutti i progetti che hai escogitato negli ultimi tempi».

---

[10] La posizione scacchistica denominata "Zugswang" è la situazione nella quale il giocatore muovendo perde in qualsiasi modo conduca il gioco. Raramente verificatosi nelle partite giocate tra grandi maestri, lo "zugswang" con il suo irreversibile effetto ha sempre conferito al suo creatore un'aura di grande forza, e alla relativa struttura una memorabile bellezza. (*N.d.A.*)

«Come mai?» si meravigliò Umna, presentendo un pericolo.

«Sognavi dei tornei magnifici, no? Ebbene, li avrai».

«Ed è per questo che fai la faccia d'un sollevatore di pesi in azione?»

«Se le difficoltà degli scacchi si potessero calcolare in chilogrammi, la tua metafora perderebbe in ironia. A mio modo, sono un pesista».

«Mi arrendo». Gli sfiorò il naso, s'incollò a lui e lo baciò. «Conquisteremo dunque il mondo, amore mio!»

«È appunto di questo che voglio parlarti», disse lui allontanandola con tenerezza. «Appena sbarcati su Struve, cominceremo a conquistare se non il mondo intero, almeno una parte...».

«Mi fai felice. Anche papà ne sarà contentissimo».

«Be', non ne sono poi tanto sicuro».

«Come puoi dubitarne? È tanto che aspetta di vederti giocare seriamente».

«Seriamente? Come se fino ad oggi avessi giocato tanto per... Mah! In fondo, capitan Mooneye ha ragione. Gli scacchi devono diventare la mia ragione di vita. Quindi, ascolta la variante che ti propongo all'apertura da te sognata: appena arrivati su Struve, organizzerò un grande torneo che potrà interessare tutto il sistema cassiopeico. Incasseremo un mucchio di quattrini. Oppure, non punterò sui soldi. Comunque, mi procurerò un'astronave a due posti, per me e per te. Con quella andremo in giro per tutte le galassie, fino a quando non otterrò una cosmonave super-luce...».

«Dav, tu ami gli scacchi più di quanto ami me», scoppiò indignata Umna come davanti a una rivelazione.

«Ti sbagli, non li amo affatto, come non posso dire di amare il fatto che respiro. Qualcosa di estremamente naturale. Io non credo di ragionare in maniera eccentrica, ma l'esperienza passata mi costringe a dedurre che dal punto di vista statistico, il mio cervello rappresenta un fenomeno estremamente raro. Ed è proprio questo che mi preoccupa...».

«E allora perché non rinunci?»

Davvero strano. Proprio lei che l'aveva sempre spinto a giocare, ora lo incitava a desistere. Cielo, com'è volubile l'animo d'una ragazza! «Anche se lo potessi», rispose lui con insolita freddezza, «resterebbe sempre l'incognita di questo cervello... anormale. Soffro d'una malattia camuffata sotto l'etichetta dell'invincibilità».

«Forse non sei incurabile», sorrise Umna con un'espressione in parte triste e in parte maliziosa. «Non consideri tu stesso la patta come una sconfitta?»

«Sì, ma è come se fosse un mio gioco nel gioco, qualcosa che ho inventato per stimolare la mia immaginazione. Resta il fatto che non posso essere vinto».

«Ma in fondo, cos'è che cerchi?»

«Te l'ho detto: il problema degli scacchi significa per me il problema del cervello di cui sono dotato. Se mai troverò da qualche parte qualcuno con un cervello come il mio, o forse più forte del mio, acquisirei la prova di non possedere un encefalo mostruoso...».

«Ora comprendo», sussurrò Umna impallidendo. «In altre parole sei alla ricerca di qualcuno che ti batta. Ardi dalla voglia di trovarlo».

«Sì, in un certo modo è così», mormorò evasivamente Dav. La brutalità con cui la ragazza aveva chiarito il suo pensiero gli aveva provocato un malessere quasi fisico. Ad un tratto si sentì alieno da lei, e perfino da se stesso. «Tu riduci il più grave problema della mia vita ad alcuni effetti esteriori...».

«Esteriori?» scattò indignata Umna. «Io sarei per te un effetto esteriore?»

«Non ho mai detto questo».

«Ma lo hai lasciato capire. Il mio sogno è di vederti sempre vincere, mentre tu aspiri ad essere sconfitto. E poi c'è un'altra cosa che devi sapere. Io ti amo, darei anche la vita per te, ma tu non puoi impedirmi di amare mio padre, non puoi costringermi a separarmi da lui. Tutto ciò che voglio è che si stia sempre insieme».

La strinse tra le braccia, ferito nel più profondo dell'animo. Ormai si rendeva conto che tutto il suo piano era sbagliato. La scienza degli scacchi seguiva leggi sue proprie, e applicata alla vita diventava assurda. Avrebbero dovuto separarsi, lui voleva gridarle in faccia tutto il suo dolore, ma le sue labbra sussurrarono parole che per Umna mancavano di senso:

«Io... io, in verità, non desidero essere sconfitto. Sarebbe la prova che gli scacchi sono qualcosa di aleatorio, e questo la mia mente non può ammetterlo...».

La ragazza si staccò dall'abbraccio, gli guardò il viso sul quale era stampato un sorriso amaro e scoppiò in un pianto dirotto. E lui capì allora che tutte le incongruenti tortuosità nell'animo di lei scaturivano dalla virtù della fedeltà e dell'abnegazione. Forse, era così anche per lui. Mai come in quel momento sentì il suo amore tanto profondo ed esultante.

Stava seduto nella cabina di comando e cercava di ricostruire l'impalcatura del suo piano. Intanto, doveva liberare Larn, glielo aveva promesso. Umna era uscita dal gioco, decisa a non separarsi da Cap – questo il nomignolo con il quale lui e la ragazza chiamavano Mooneye – e forse era meglio così. Anche se Umna lo avesse seguito nelle sue peregrinazioni, come avrebbe potuto portarla sul pianeta di Guthrie?

I suoi pensieri si snodavano a stento, irretiti dall'immagine sempre più lontana di Umna. Era come se l'avesse già perduta, quando il suo animo era più che mai sconvolto dal desiderio di lei.

Inoltre, lo irritava l'agitazione di Fairy, che stava cincischiando sul computer accanto. Fairy era un ragazzo simpatico, giocava discretamente a scacchi, era riuscito a strappargli una o due *patte*. Sosteneva che non gli importava di vincere o di perdere. Una volta gli aveva detto: «Ricordo che da bambino ero entrato con i piedi nell'acqua d'un ruscello. È il più bel ricordo terrestre che ho. Ebbene, quando mi trovo davanti alla scacchiera mi sembra di tornare bambino, ancora con i piedi affondati nelle onde di quella sorgente. Comunque io giochi, in attacco o in difesa, sia che m'innalzi nella chiarezza d'una combinazione o che mi smarrisca nel magma delle titubanze posizionali, sempre io avverto la stessa freschezza di quel ruscello terrestre».

«Sei un *integralista* nato», aveva commentato Dav, usando l'espressione del celebre quadro R.R.[11]

[11] Il quadro RR presenta l'evoluzione degli stili scacchistici lungo una spirale che ha come colonna portante il gioco integrale, esaltato da campioni come Morphy, Lasker, Alechin, Botvinnik, Spasski, Fischer, e come ali a sinistra, i concetti di alcuni combinativi quali Anderssen, Cigorin, Spielmann, Euwe, Keres, Tall, mentre, a destra, si articolano le

Dav voleva bene a Fairy proprio perché vedeva in lui, a prescindere dalla diversa forza, un talento della stessa natura. Eppure, quel giorno, Fairy riusciva a indisporlo. Lavorava concentrato all'ordinatore, non diceva una parola, ma il mosaico delle luci in movimento disturbava i pensieri di Dav, il quale pensò: «È tanto convinto del suo compito, che forse si sente ancora con i piedi nell'acqua!»

«Cosa continui a calcolare?» disse Dav a un certo momento. Lo sapeva benissimo, ma ormai aveva perso la pazienza. Si avvicinava il giorno delle trasmissioni e Fairy si preparava per quell'avvenimento con tutti gli scrupoli, quando la *Speranza* avrebbe ricevuto i messaggi inviati da Struve e tutti i passeggeri della nave avrebbero inoltrato i loro. A quei tempi, quando le comunicazioni non erano ancora basate sui dispositivi *trans-luce*, i giorni in cui avveniva il lancio dei messaggi erano considerati grandi giorni di festa, ancor più importanti della vigilia di capodanno, ormai divenuta nella generalità dei mondi un riferimento se vogliamo di scarsa rilevanza.

«Sto mettendo a punto la ventottesima trasmissione», disse Fairy. «Mi dispiace arrecarti disturbo con le mie luci, ma è necessario che io ripeta i primi 27 schemi».

Sull'enorme quadro indicatore della nave, fissato accanto all'ordinatore, otto occhi magici si accendevano sempre in modo diverso. Uno spettacolo che sarebbe stato piacevole e perfino divertente, se non lo avesse disturbato nelle sue meditazioni.

«Ne avrai ancora per molto, integralista?»

«No. Sono già al diciannovesimo schema».

Dav provò a riallacciare il filo dei suoi pensieri, ma la sua attenzione era incessantemente attratta dalle otto luci che ogni volta formavano nuove configurazioni. Distrattamente si chiese: *Esisterà forse una legge in quel loro distribuirsi apparentemente casuale?* In modo del tutto illogico, ma secondo i canoni d'un comportamento ormai abitudinario, il suo flusso mentale si spostò, dall'importante progetto su cui rimuginava, verso le combinazioni del quadro indicatore.

Nella sua mente cominciò a germogliare un'idea. *È come se fossi entrato anch'io con i piedi nel ruscello*, ironizzò su se stesso. Ma appena Fairy ebbe finito ed uscì dalla sala, Dav si precipitò all'ordinatore e lo mise in funzione. Riprese le operazioni dal principio, osservando, teso, il modo in cui s'erano combinate le prime *12 costellazioni. Si* sforzò di indovinare la tredicesima: il risultato corrispose alle sue aspettative. Passò al programma n. 14 e ricostituì correttamente anche quello.

Per quanto più semplice degli scacchi, il nuovo gioco provocò in lui una soddisfazione quasi simile. Anzi, lo accattivò in tal misura che nella mente di Dav le soluzioni presero a succedersi oltre la loro utilità immediata. *Ecco cos'è che Umna non può capire!* si disse sorridendo.

Era ormai arrivato alla trentunesima trasmissione, qualcosa che si sarebbe verificato da lì a molti anni, quando lui non sarebbe più stato sulla *Speranza*.

Poi, senza rendersi conto del perché, in una bizzarra sovrimpressione, si ricordò di Guthrie, dello strabiliante pianeta, dell'evasione di Larn. E in un attimo le celle

---

concezioni di posizionali come Philidor, Steinitz, Capablanca, Smislov, Petrosian. Per i dettagli, vedi *Cronache degli scacchi* – per altro fantasiose – di Em. Reicher, nella collezione fantascientifica n. 464, apparse nel 17° anno dell'èra cosmica, Bucarest, Terra. (*N.d.A.*)

astratte del gioco si riempirono d'una sostanza terribilmente reale: il modulo 62 dello schema 29 conteneva il sistema di allarme...

Il problema che lo aveva tormentato diventava solubile. Ah, il ruscàlo! In verità, per le trasmissioni a grande distanza, il computer principale captava l'energia dei diversi scompartimenti della nave. Ogni volta che c'era da trasmettere, dal numero delle cabine-alloggio venivano estratti otto elementi, sempre diversi, in modo che nessuno in pratica risultasse privilegiato.

C'era però una difficoltà che sembrava annullare il suo progetto: la lista delle restrizioni, secondo la quale il programmatore energetico decuplicava il sistema d'allarme, aveva disgraziatamente il numero 29. Una unità in più! Dav avvertì la tentazione di correre il rischio diminuendo una unità... Ma anche se la trasmissione 28 fosse stata composta da un solo segnale, la memoria dell'ordinatore avrebbe conservato l'operazione, e Cap Mooneye avrebbe capito chi ne era stato l'autore.

Finalmente Dav intuì la mossa infallibile per sciogliere il nodo intorno a cui si accanivano i suoi pensieri.

«Ho l'impressione», disse lo stesso giorno, rivolgendosi a Mooneye, «che il nostro prigioniero sia un po' matto. Forse lo ha rimbecillito la sua ultima disavventura, o forse la sua stessa megalomania... Certo è che dice cose pazzesche. Sai che cosa sostiene?» Mooneye lo guardò appena. Allora Dav per calamitare la sua attenzione, incominciò ad imitare il modo di parlare di Larn. Giocando di mimica, proseguì: «Tutte le volte che trasmetto nello spazio l'indicativo LARN, i miei uomini mi rispondono quando e dove si sono impadroniti d'una preda. Il mio nome equivale a un tesoro...».

«Che ragione aveva di rivelarti il suo segreto?» Fece con tono spento il capitano della *Speranza*. Era assai diffidente, ma la curiosità lo punzecchiava.

«È quello che mi sono domandato anch'io», convenne con semplicità Dav. «Ho pensato che potrebbe essere una trappola».

«Trappola un corno!» si arrabbiò Mooneye. «Fra tre settimane saremo su Struve. Se qualche nave-pirata fosse nelle vicinanze, l'avremmo intercettata. Credo che tu abbia ragione... Larn III fa il gradasso».

Ma, a giudicare dall'espressione che s'era dipinta sul suo volto, Mooneye era poco convinto anche di questa ipotesi. Tuttavia, l'esca lanciatagli da Dav non poteva non accendere la sua fantasia, avida d'intrighi. Sembrava lì, sempre sul punto di decidersi ad abboccare, ma poi la sua innata diffidenza finiva col prevalere.

Dav lo osservava e fremeva. Seguirono giorni che a Dav parvero estremamente lunghi. Ogni volta che si trovava solo nella cabina di controllo, guardava con ansia l'indicatore elettronico del calcolatore. Ma invano: Cap non s'era ancora deciso a lanciare nello spazio l'indicativo LARN. Che avesse indovinato il piano del navigatore-aggiunto? Difficile a dirsi, ma la sua prudenza di "lupo degli spazi" riusciva a frenare la sua profonda disposizione verso favolosi arricchimenti.

L'inazione di Mooneye procurò a Dav la penosa sensazione d'uno smacco scacchistico: la sua ingegnosa combinazione s'era risolta in un bluff. Non gli restava altro che effettuare lui stesso la trasmissione intermediaria.

E così, al momento giusto, mise in funzione il computer. Non riusciva a credere ai suoi occhi: la modifica al ventottesimo schema del programmatore era stata eseguita! Come aveva previsto, Mooneye non aveva resistito fino in ultimo alla tentazione.

I membri dell'equipaggio insieme con i passeggeri della *Speranza* si erano affollati nella immensa sala delle riunioni, impazienti che cominciasse di nuovo l'appassionante festività delle trasmissioni. A questo scopo, si erano tutti preparati a lungo. Ogni parola del messaggio veniva ponderata, poiché la trasmissione era estremamente costosa. L'imperativo della concisione aveva affinato le loro intelligenze: ormai i messaggi acquisivano un tono epigrammatico e a volte, agli inesperti, sembravano addirittura inintelligibili per la loro laconicità, fatto che conferiva a quella solenne assemblea l'apparenza d'un gioco pieno di humour, perfino assurdo.

E mentre gli uomini della grande sala guardavano tesi il susseguirsi dei messaggi, abbandonandosi, nelle pause, a lunghe serie di commenti, scherzi e risate, Larn III, istruito da Dav, correva lungo i corridoi della nave, filando di soppiatto verso il *chiodo* della salvezza.

Non è escluso che Mooneye, quando seppe dell'evasione del pirata, fosse più sorpreso di quanto costui era stato al risveglio dal sonno infrasonoro. Perché si possono capire i meccanismi di una trappola, ma non anche le cause d'un miracolo. Come si sarebbe potuta spiegare altrimenti la fuga di Larn? La sola cosa certa era che il sistema d'allarme non aveva funzionato proprio durante le trasmissioni.

Mooneye s'era rivolto furioso a Fairy, il programmatore:

«Era possibile prevedere l'interruzione di energia al modulo 62?»

«No», balbettò spaventato Fairy. «Come prevederlo? Neanche l'ordinatore sa in anticipo come si presenterà lo schema calcolato». E come per discolparsi, aggiunse: «Se tu, capitano, non avessi fatto la trasmissione 28, il modulo 62 non sarebbe rimasto senza corrente».

C'era un'ombra d'impertinenza nelle parole di Fairy, ma Cap non vi fece caso. Guardava Dav seduto accanto a lui, e all'improvviso nella sua mente si fece luce.

«Non dovevo...» brontolò. «Non dovevo lasciarti andare da Larn». Ma pronunziò queste parole più per sé che per l'altro.

«Cos'è accaduto?» domandò Dav. Il suo volto rifletteva una completa innocenza.

«Nulla!» fece il capitano girandosi di scatto. Malgrado il disappunto, Mooneye non poté reprimere un senso di soddisfazione. Aveva ricostruito la macchinazione del navigatore-aggiunto: per una volta, la sua mente si era dimostrata acuta quanto quella di Dav.

Sul pianeta Struve si separarono davvero. Ovviamente, si giurarono eterno amore. In quel secolo di espansione galattica, quel rituale non era diventato meno ipocrita di quanto fosse nel millennio precedente, ma essi credevano sinceramente in quel giuramento, e per quanto umanamente possibile si dettero la pena di mantenerlo. Dav giurò ad Umna eterno amore; conscio che il suo destino era di tradirla con la passione per gli scacchi, e Umna giurò a Dav di volergli bene per sempre, sebbene la stessa loro separazione fosse dovuta al suo tradimento per amor filiale.

Comunque, tutti e tre, Dav, Umna e Cap, seguivano le traiettorie del loro destino, ognuno aspettando con impazienza il prossimo incontro. Umna era per lo più occupata con la *cucina nucleare* della *Speranza*, un lavoro interessante, ma di secondaria importanza, in quanto sotto questa espressione si nascondeva sempre l'antica arte culinaria. Inoltre, la ragazza si svagava raccogliendo e classificando l'astroflora scoperta durante gli occasionali scali. Effettivamente, Umna viveva sognando i ripetuti incontri con Dav, la cui frequenza dipendeva soprattutto dalla buona grazia e abilità di Mooneye. Si dava il fatto che il capitano traesse un regolare e sostanziale profitto in occasione di questi appuntamenti siderali, dato che Dav gli aveva concesso di fargli da manager nelle diverse gare. Questi guadagni erano considerevoli, tanto che Cap ad un certo punto rinunziò all'impegno contratto con la Federazione Galattica e si comprò una piccola N.L.[12] con la speranza che un giorno Dav si trasferisse sull'*Incontro* come l'aveva battezzata Umna. Dav, invece, aveva preferito rimanere a bordo del suo *Invincibile*, anche quando, all'inizio, avevano percorso insieme i primi *parsec*.

Le separazioni avvenivano quasi sempre a causa delle divergenze tra i due uomini. Per quanti benefici avesse ottenuto grazie a Dav, Mooneye non intendeva rinunziare alle proprie combinazioni finanziarie, quasi sempre ai margini della legalità cosmica, e questi impicci e ritardi erano spesso in contraddizione con il programma competitivo del giovane.

Un particolare da chiarire; Dav aveva battezzato la sua nave l'*Invincibile*, ma non perché spinto dalla vanità o dall'orgoglio di colui che non conosce sconfitte. Per lui quell'aggettivo era un modulo, una maniera per sfidare la sua anomalia mentale. Per eseguire il test al suo fantastico cervello ed anche per mettere alla prova lo stesso gioco della mente, aveva bisogno di misurarsi contro un'intelligenza dello stesso tipo, contro un altro *invincibile.*

Il nome della nave era in realtà un richiamo. E Dav si precipitava instancabile ovunque gli sembrasse di poter scoprire un alter ego. Quindi, in simili circostanze, i ritardi e i contrattempi causati da Mooneye lo rendevano furioso. Più d'una volta aveva portato con sé Umna, lasciando che Cap se la sbrigasse da solo. Naturalmente, questa tattica non risolveva molto, poiché appena concluso un torneo, il mirabolante scacchista veniva chiamato da qualche altra parte, e allora invece di prendersela col vecchio, bisticciava con sua figlia che ogni volta lo invitava a rimandare la partenza.

Dopo ogni scontro, Cap sembrava scendere a più miti consigli, ma al primo scalo la storia ricominciava, così che alla fine Dav aveva preferito lasciare la ragazza con suo padre, anche perché lei potesse con la sua a presenza servire da freno alle scappatelle affaristiche di Mooneye.

Non era trascorso molto tempo e già il nome di Dav Bogar era famoso in lungo e in largo, anche nei luoghi più sperduti della Federazione Galattica. I più lo chiamavano, con stupida ironia, "il folle dello spazio", come se il formidabile giocatore sentisse ancora il bisogno di affrontare gli abissi siderei alla ricerca d'un rivale. Infatti, tutti sapevano che in realtà, anche se Dav riceveva compensi notevoli,

[12] N.L. = Nave iper-luce. (*N.d.A.*)

questi erano pur sempre una bazzecola in confronto a ciò che avrebbe potuto ottenere un campione, come ad esempio il leggendario Fischer. In fondo, in quei tempi di consolidamento delle relazioni universali, gli itinerari di Dav erano un po' come una rete intessuta con fili di luce che congiungevano un mondo umano all'altro. Certo non era questo che lui perseguiva, ma per suo merito il Cosmo era diventato scacchista. Gli scacchi – ed è giusto – non erano che una semplice convenzione, un insieme di regole che però simboleggiavano la stessa intelligenza, il genio e il fascino umano.

Se in epoche passate gli uomini avevano unito il loro entusiasmo seguendo le avventure di certi gladiatori, trovatori, stelle del cinema o sportivi, ora invece tutti seguivano con passione i peripli di questo solitario della scacchiera.

Dav giocava in modo sconcertante ed era impossibile per i suoi avversari prevedere le conseguenze delle sue mosse, soprattutto quando quelle assumevano l'apparenza della banalità o della mancanza di ogni criterio. Le sue trappole erano sempre troppo lontane perché le si potesse sospettare od evitare. Spesso, a metà partita, una specie di fascino s'impadroniva dell'altro giocatore, il quale restava come paralizzato, attirato in un *maelstrom*. Questa forza di compressione che il gioco di Dav esercitava, non era però simile allo stile superposizionale di un Petrosian, diciamo, perché non poche volte, come in un'aurora boreale, esplodevano alla fine le luci sfarzose e vellutate di alcune indimenticabili combinazioni. Molti grandi maestri galattici confessavano che perdere una partita contro Dav procurava loro un piacere magico, come assistere ad un immane incendio o ad uno sconvolgente spettacolo siderale.

Anche i commenti sulle gare vinte da Dav perdevano lo stile convenzionale: si sarebbe dovuto accompagnare ogni sua mossa con un punto esclamativo e corredare ogni mossa avversaria con un punto interrogativo, cosa in verità aberrante[13]. Quasi tutti gli esegeti riconoscevano che il gioco bogariano spingeva in un labirinto dal quale non si capiva come poi si potesse tornare alla luce.

L'invincibilità avrebbe dovuto inoculare in Dav un sentimento di superiorità e togliergli il piacere di continuare a giocare. Ma lui riusciva a tenere sveglio il suo polso di lottatore.

Quando era in forma, cioè il più delle volte, sedeva con tutta serietà davanti alla scacchiera, soprattutto perché i suoi avversari erano sempre i più formidabili maestri dei vari pianeti. Certo, a volte era lui stesso a meravigliarsi della singolarità del suo genio scacchistico, ma poiché era un uomo equilibrato, modesto e lucidamente consapevole, considerava le sue straordinarie facoltà come un risultato naturale della costituzione e dello sviluppo del cervello col quale era nato.

«Il tuo cervello», gli aveva detto una volta un ciberneurocriptologo, «costituisce un caso unico negli annali degli scacchi».

«Dipende da come guardi il problema. Da un punto di vista matematico, la mia mente rappresenta il caso generale... il caso più ovvio».

Subito, lo scienziato lo aveva contraddetto, quasi con indignazione: «Le menti di tutti gli altri, cioè, non sarebbero che eccezioni?»

[13] Come è noto, nella scaccografia internazionale, il punto esclamativo accompagna la mossa forte, ingegnosa e brillante. Il punto interrogativo sta invece ad indicare il tratto erroneo o comunque debole e inadeguato. (*N.d.T.*)

«In un certo senso, sì. Come la retta che è soltanto un caso particolare della linea».

«Stiamo dicendo cose diverse...».

«No. Parliamo soltanto lingue diverse. D'altra parte, il tuo stupore mi sorprende. Essendo un gioco matematico, gli scacchi devono essere giudicati con strumenti della stessa natura».

«L'encefalo rappresenta però un altro stadio d'organizzazione», aveva protestato il ciberneurocriptologo. «Il cervello è qualcosa di vivo!»

«Anche il cervello è un gioco matematico della natura».

Ecco perché la vittoria in una partita, soprattutto in un match decisivo, gli procurava piacere ma giammai un sentimento d'orgoglio. Le partite patte, poi, gli procuravano invariabilmente uno stato di scontentezza. Nessuno dei suoi avversari, era vero, poteva vantare come lui un curriculum indenne. Ma la parità, in definitiva, significava il confronto tra due forze uguali. In quanto alle *patte con vantaggio* [14], queste gli apparivano come vere e proprie sconfitte, a prescindere dal fatto che l'apparente superiorità materiale fosse sua o dell'avversario. E così, gradatamente, questo punto di vista insorto in lui fin dall'infanzia, era diventato la sua etica di gioco. Ciò che nel lontano passato aveva pensato soltanto Philidor, per Dav era diventato una regola: la nullità della partita era come un punto perduto.

Presto però aveva capito la profonda causa di alcune patte e la loro possibile utilità. L'uguaglianza esisteva spesso solo tra la sua forza e l'esperienza sociale che l'avversario aveva accumulato. I diversi mondi che Dav visitava costituivano altrettanti laboratori che davano impulso alla pratica e alla teoria del gioco. A ben guardare, era grazie alle partite patte che Dav poteva sondare il mondo degli scacchi e venire a conoscenza delle innovazioni e delle scoperte operate dai vari cervelli collettivi disseminati in tutti gli angoli delle galassie.

Insomma, le partite nulle fornivano una indiretta istruzione e così Dav cambiò opinione; ormai aspettava le patte con impazienza, gli sembravano le sole competizioni veramente appassionanti. E proprio perché per tramite di queste apprendeva sempre di più, il valore del gioco nullo aumentava, anche perché sempre più raro di competizione in competizione.

Poi, col passare del tempo, ormai soddisfatto da tutte le nozioni acquisite, ebbe la rivelazione di ciò che aveva già intuito il giorno che Larn gli parlò di Guthrie. La millenaria constatazione che il gioco degli scacchi fosse lotta e problema insieme, nascondeva infatti conseguenze terribili. Come problema, la scacchiera significava, per ogni mente umana, una struttura di movimento *infinita*. Come competizione, però, opponeva i due avversari con i loro mezzi di esecuzione *definiti*. Ma in confronto ai suoi sfidanti, Dav si era spinto lontanissimo negli incommensurabili spazi del gioco. La conclusione era ovvia: fin quando non avesse scoperto un cervello più potente del suo, Dav poteva soltanto operare variazioni sul tema del gioco con se stesso.

Fu così che in lui prese forma concreta la decisione di scovare Guthrie, per potere, attraverso le informazioni di questi, raggiungere la tana del fantomatico mostro scacchista.

---

[14] La patta con vantaggio è quella forma di parità nella quale una delle parti ha un vantaggio materiale, ma insufficiente per dare scaccomatto. Ad esempio: Re e Alfiere, contro Re solo, oppure Re e due Cavalli contro Re solo. (*N.d.A.*)

Come tutte le taverne galattiche che si rispettano, *L'occhio saettante* si trovava interrato a grande profondità sotto il suolo del pianeta Drian, al livello 136, ma per una raffinatezza davvero originale appariva come appollaiato sopra un lago dalle onde artificiali, il che gli conferiva l'aspetto di primitiva purezza.

In uno dei bugigattoli del capannone, Dav riuscì a pescare quel veterano siderale che rispondeva anche al nome di Guthrie, quando era ancora capace di reagire a qualche altro stimolo diverso da quello d'ingurgitare *zgromb* industriale.

Al primo contatto, Dav riuscì a strappargli soltanto dei suoni gutturali che forse significavano "un altro goccio".

Il gestore gli disse: «È inutile che tu tenti di cavargli qualcosa di bocca. È ubriaco fradicio. Forse, tra un paio di giorni...».

«Come fai a saperlo?»

«Oh via! Come vuoi che non sappia quanto ci mettono i clienti a bersi le riserve?» Il brav'uomo indicò sullo scaffale una fila di recipienti. «Non è rimasto altro. Esattamente fino a dopodomani. Qualcosa avviene nella sua pancia quando resta senza... combustibile. Credo che gli si riversi la bile, perché per un po' rimane sveglio e diventa aggressivo». Dav osservò l'uomo accasciato sulla sedia accanto. Era un vecchio allampanato, calvo, barbuto, con gli occhi iniettati e come persi nel vuoto.

«E chi paga le consumazioni? Sembra che se la spassi qui da un pezzo».

«Da un bel po'!» rise il gestore. «Credo che noi due insieme non sommiamo tanti anni... In quanto alle consumazioni, chi vuoi che paghi? Lui salda il conto quando è lucido. Non sbaglio se ti dico che è lui il pilastro del nostro locale».

«Davvero?» commentò Dav lietamente. «Non giocherà agli scacchi, per caso?»

«No, gli scacchi sono un passatempo schifoso, così dice lui. Guthrie gioca a flip-flop».

«Che gioco è?»

«Lo vedrai appena comincia la baraonda».

E la baraonda scoppiò nel momento in cui Guthrie, a corto di *zgromb* ritornò alla superficie della vita di tutti i giorni. Il gestore era nel vero quando considerava lo strano cliente "il pilastro del locale". Gli amatori, venuti anche da altri sistemi, si affollavano per sfidare Guthrie a flip-flop, e dato che il vecchio non poteva giocare con tutti, oltre ai concorsi di selezione avvenivano anche vere e proprie aste. Grosse cifre venivano versate, come una specie di cauzione, somma che spettava al gestore nel caso che il depositante perdesse. Il guadagno di Guthrie, stabilito direttamente col suo avversario di tavolo, era valutato in recipienti di *zgromb* autentico[15].

Il gioco vero e proprio sembrava altrettanto pazzesco. Formalmente, le combinazioni del flip-flop ricordavano i meandri del domino, solo che al posto dei gettoni si usavano diversi tipi di bottigliette di super-elisir. Il gioco somigliava anche al poker, per il fatto che si poteva aumentare la posta, e aveva qualcosa in comune con gli scacchi e il mah-jong, dato che i pezzi potevano in certe situazioni essere

[15] Lo *zgromb* autentico, prodotto unicamente nei laboratori di Zgromboria, era un bizzarro super-elisir, che malgrado le sue reazioni euforiche non danneggiava l'organismo. Nel tempo in cui si svolgevano gli avvenimenti qui raccontati, lo *zgromb* non era ancora stato proibito. In compenso, era proibitivo il suo costo, elevatissimo. Un normale contenitore di *zgromb* autentico costava dieci volte di più d'una capsula dell'elemento 158. (*N.d.A.*)

catturati. Tutta questa insolita mescolanza era per di più complicata in maniera alquanto aleatoria grazie a un paio di dadi policromi.

Dav non entrò subito nella competizione. Il privilegio di assistere alle partite costava caro, e tuttavia il giovane volle osservare il gioco di Guthrie per un'intera giornata. Alla fine, si era reso conto di aver afferrato abbastanza per entrare nella lotta. Un film che aveva girato e visionato più volte rafforzava questa sua convinzione. Decifrò alcuni isomorfismi fra la struttura del gioco degli scacchi e quella del flip-flop, un gioco dove Guthrie era senz'altro imbattibile. Gli sfidanti erano là in maggioranza più per orgoglio e curiosità che per vocazione, così che anche i migliori tra loro, alla fine, erano costretti a soccombere.

Dal modo come il vecchio riusciva ad annullare i colpi d'azzardo o fortunosi, Dav capì che Guthrie era, o era stato, un eccellente scacchista. Dav desiderava affrontarlo al più presto per saggiarne il talento, ma c'era dimezzo quel maledetto flip-flop, e quindi bisognava prima assecondare il vecchio nel suo gioco preferito.

«Su che cosa puntiamo?» s'informò Bogar quando venne il suo turno.

«Cominciamo con dieci caraffe, poi vedremo».

Il vecchio beone vinse con facilità e alla svelta. «Te la senti di continuare?» domandò con tono indifferente.

«Ma certo».

«D'accordo, ma ora puntiamo su un barilotto da cento...».

«Accetto. Prima rispondi però ad una domanda».

«Che domanda?» grugnì Guthrie.

«Giochi agli scacchi?»

«Al diavolo! È un gioco disgustoso».

«Per te, forse. Ma non hai risposto. Da qualcuno che ti ha conosciuto ho saputo che un tempo eri uno scacchista fenomenale».

«Hm... Allora non avevo ancora scoperto il flip-flop. Di' un po', perché mai t'interessi a queste storie?»

«Supponi che se io vincessi il barilotto, invece di prendermelo, mi accontentassi di sapere... l'ubicazione di un certo pianeta».

Il vecchio capì al volo. «Sei pazzo? Non so più niente di quel pianeta...».

«Forse invece ti ricordi qualcosa».

«Sprechi il mio tempo», s'irritò di colpo Guthrie.

«O giochi, o ci lasci il posto», gridò spazientito uno degli spettatori. «Ora tocca a me cominciare», disse imperturbabile Dav. E mosse la prima boccetta.

Di nuovo vinse il vecchio, ma questa volta dopo due ore di strenua lotta.

Era talmente furioso e stupito che vuotò l'ultima bottiglietta vinta come se fosse acqua anziché la forte miscela alcolica dello *zgromb.* «Se ognuno mi facesse perdere tanto tempo», brontolò, «dove arriverei? Non capisco come abbia impiegato tanto tempo per batterti...».

«È semplice», fece notare dolcemente Dav. «La prima volta abbiamo scommesso solo su dieci caraffe. Non ne valeva la pena. Poi abbiamo aumentato la posta e subito m'è venuta la voglia di giocare. Puntando su mille caraffe è probabile ch'io ti sconfigga».

Guthrie gli lanciò uno sguardo bieco e poi emise una risata cavernosa:

«Sei in grado di pagare?»

Dav trasse di tasca una p.m.c.[16] e la porse al gestore del locale, che sgranò tanto d'occhi.

«Accertati, ti prego, se il mio conto può coprire mille caraffe». L'uomo afferrò la piastra e si precipitò al C.T.[17], mentre Dav, rivolgendosi al vecchio, riprese il discorso rimasto in sospeso: «Riconosci d'essere stato scacchista?»

«E se così fosse, cosa c'entra?»

«Sarebbe un passo avanti. Voglio che tu mi dica dov'è il pianeta sul quale hai giocato a scacchi e come si è svolta tutta la faccenda...».

«Non penserai mica di andarci?» spalancò gli occhi Guthrie.

«Proprio così. E solo tu puoi aiutarmi ad arrivarci».

«Se debbo giudicare da come giochi a flip-flop, sarei un criminale se te lo dicessi. No, giovanotto, mi dispiace. E poi... la mia mente avvizzita ha dimenticato tutto ciò che si riferisce a quell'incubo. Non ricordo, non voglio ricordare!»

Intorno, gli spettatori seguivano perplessi quel bizzarro dialogo. «Ti pare questo il momento di cianciare?» gridò a Dav uno più impaziente degli altri. «Via, comincia un'altra partita oppure lascia passare me».

In quel momento ritornò il gestore del locale: «Ho verificato», balbettò invaso da incommensurabile rispetto. «Puoi comprare tutto quello che c'è qui!»

Un mormorio di meraviglia si levò nella sala.

«Allora», propose seccato Dav levandosi in piedi, «vogliamo giocare su mille boccette o vado a cercarmi un vero flip-flopista?»

«All'inferno!» esplose Guthrie, come schiaffeggiato. «Parli come se tu m'avessi battuto! Sta' a sedere, e gioca!»

La partita durò quasi cinque ore. Vinse ancora Guthrie, alla fine felice, ma anche come impazzito di rabbia.

«Giochi ancora?» ringhiò provocatorio.

«Cercati qualcun altro», rispose Dav evasivo, e indicò con lo sguardo

la cerchia degli spettatori. Uno di questi disse:

«Io non ne ho più tanta voglia. Piuttosto, scommetterei su uno dei due».

«Scommettiamo!» gridarono più voci, ed immediatamente s'accese il giro delle puntate.

«Quanto hai vinto finora?» Chiese Dav.

«Quei quattro scaffali», indicò orgoglioso il vecchio, «senza contare tutte le bottigliette che mi sono bevuto giocando. Mi basta per un anno...».

Dav Bogar si rivolse al gestore del locale:

«Dicevi che posso comperare tutto quello che c'è qui. Ebbene, lo compro. Solo i quattro scaffali non mi appartengono. Siamo d'accordo?» Il gestore lo fissò, stupefatto per qualche attimo, poi abbassò ripetutamente il capo in segno di assenso.

«Ma insomma, cos'è che vuoi?» fece Guthrie in tono dimesso. «Cos'è questo spettacolo?» Il vecchio era visibilmente contrariato dal fatto che il suo giovane avversario era diventato il nuovo proprietario del locale.

---

[16] P.m.c. = placca magnetica di credito. (*N.d.A.*)

[17] C.T. = complesso di trasmissione. (*N.d.A.*)

«Voglio batterti!» dichiarò Dav.

«Ma... Non vedi che non ne sei capace?» balbettò il campione di flip-flop accingendosi a scolare un'altra bottiglietta di *zgromb*.

Nel suo animo avvenivano strane reazioni. Finora, a causa delle alte puntate, nessuna delle persone da lui sconfitte si era azzardata a sfidarlo più d'una sola volta. Il pazzo che aveva davanti, invece, si era permesso di farlo per ben tre volte e sembrava intenzionato a non indietreggiare nemmeno di fronte alla quarta, come uno che voglia buttarsi nella lotta a capofitto.

Insomma, per quanto ancora imbattuto, il vecchio Guthrie quasi avvertiva l'amaro approssimarsi della sconfitta: nel gioco dello sconosciuto aveva intuito una forza terribile. Ancora di più: una sfida insolente.

«Be', forse non gliela faccio a batterti», fece Dav come parlando a caso, «ma tu hai ugualmente paura di giocare con me».

Il vecchio si sentì avvampare.

«Ti sei cercato il guaio da solo!» ribatté Guthrie con furia. «Ma voglio risparmiarti, e ti offrirò quindi la possibilità di perdere ancora. Giocheremo su tutto ciò che ho vinto fino a questo momento. Se ti batto, mandi in fumo una ricchezza, ma puoi considerarti felice. Se invece vinci, è come tu fossi già morto. Nessuno, a quanto io sappia, è mai tornato vivo da quel pianeta». Cominciarono la quarta partita.

Con sorpresa di tutti, il gioco si protrasse per un solo quarto d'ora e si concluse con la vittoria di Dav.

Pallido, Guthrie contemplava con dolore gli inestimabili scaffali perduti. Mugugnò:

«Addio alle mie bottigliette! Ora sono tutte tue...».

«Ti ascolto», gli rammentò Dav, impassibile.

«Mi presti una bottiglietta?»

«Salda prima il tuo debito», ingiunse Dav, preoccupato del fatto che se l'altro continuava a bere non ne avrebbe più ricavato nulla.

«Ah, ah!» gongolò il vecchio con folle allegria. «Tu credi di non poter cadere in quella trappola!» E intanto pensava: "Devo farlo giocare ancora. Mi ha battuto, ma non è stato che uno stupido incidente. Magari avrà anche barato con i dadi". Poi, riprese ad alta voce: «E va bene, ti risponderò. Ma se non capirai la mia risposta, sarebbe davvero inutile da parte tua recarti lassù. Ecco, immagina la scacchiera e immagina di giocare coi bianchi. E adesso tieni presente la traiettoria di Drian e in lontananza, nel campo dei neri, l'orbita di Blasphem... Mi segui?» s'interruppe sarcastico Guthrie.

«Finora non hai detto granché».

«Allora apri le orecchie e acuisci la mente: Drian è il Re bianco, e Blasphem il Re nero. Immagina la scacchiera siderale rimasta ferma alla trentottesima mossa della terza partita giocata da Kim Kerim contro M8-8[18]. Hai registrato?»

«Sì».

[18] L'ottava macchina per giocare agli scacchi costruita da Kim Kerim. (*N.d.A.*)

«Le file dei pedoni, le vedi?» ridacchiò malizioso il vecchio. E poiché Dav non rispondeva, continuò sprezzante: «Il pedone più avanzato del nero è la tomba alla quale ambisci».

Di nuovo scoppiò nella sua tipica risata stridula.

«Perché fai quella faccia balorda? Sono stato onesto, ho parlato fin troppo e non voglio aggiungere altro...».

In quegli attimi il cervello di Dav stava lavorando a ritmo vertiginoso, un'operazione che gli procurava sofferenza, ma anche uno strano, voluttuoso piacere: era la prima volta che sposava il gioco degli scacchi al calcolo delle orbite planetarie. Seguì con estrema tensione il diagramma scacchistico-astronomico che Guthrie gli aveva suggerito. Il punto del più avanzato pedone nero... Ebbene, in quel punto dello spazio c'era... La sintesi fu un nome che improvviso gli saettò nella mente: Tehom! Ma non ne era sicuro, quel vecchio ubriacone poteva aver citato a caso una delle famose partite di Kim Kerim, e la posizione del pedone nero in quella partita, dopo il trentottesimo tratto, non corrispondere affatto con l'ubicazione del pianeta che lui andava cercando.

Era indispensabile che il vecchio parlasse ancora. Perché Dav acquisisse la certezza era necessario che Guthrie, spontaneamente, pronunciasse il nome di quel pianeta misterioso: Tehom!

«Giochiamo ancora?» chiese Dav con semplicità. Il vecchio sospirò per l'impazienza.

«Non mi avevi promesso una bottiglietta?»

«Prenditela!» concesse Dav. Mentre Guthrie lasciava scendere il liquido nella sua gola riarsa, gli domandò: «Lassù... C'è un numero fisso di partite o se ne possono tentare senza limite?»

«Venti», rispose l'altro. «Non sai ancora dov'è che devi andare e già ti interessi al numero delle partite!»

«Lo saprò presto», ridacchiò Dav. «Facciamo una cosa: puntiamo, su tutto lo *zgromb* che c'è qui nel locale. Ma, intendiamoci, questa volta mi risponderai con chiarezza. Voglio sapere il nome del pianeta, se pure ha un nome, e le sue coordinate».

La sala rimbombava per il chiasso degli astanti. Molti si affrettavano a scommettere quote che salivano a razzo.

«Giochiamo», fece deciso Guthrie, «ma, per favore, prestami altre cinque bottigliette».

«Vuoi che rimanga senza avversario?» si oppose Dav.

«Io gioco pulito», garantì il vecchio, accomodante. «E poi... Anche se lo *zgromb* mi stordisse, il suo effetto passerebbe in pochi giorni e mi avresti di nuovo a tua disposizione. Non esagero, posso vuotare anche dieci di queste boccette senza che mi facciano male. Anzi, mi daranno la forza per batterti. Intanto, te lo dichiaro apertamente: sarò impietoso e perfido, non solo perché voglio riguadagnare i miei beni perduti, ma anche per salvarti da morte sicura. Qualcosa nella tua follia mi ha ricordato la mia gioventù...».

«Smetti di chiacchierare e gioca», lo interruppe Dav, spingendogli sotto il naso le cinque bottigliette richieste.

«Ah!» sospirò il vecchio Guthrie. «Tu vuoi farmi uscire di senno... E sia! Butta i dadi».

Nella grande cantina dell'*Occhio saettante* il combattimento iniziò, congelando il respiro di tutti gli spettatori.

Il vecchio agì energicamente fin dall'apertura, escogitando le più inverosimili posizioni d'attacco e di accerchiamento. Durante le prime tre ore di gioco, l'accanimento di Guthrie e la sua lunga esperienza furono un serio handicap per Dav, che più di una volta fu ad un pelo dal cadere nei molteplici trabocchetti. A salvarlo fu la sua straordinaria capacità di calcolo, grazie alla quale poté scandagliare le ulteriori sequenze del gioco. In una occasione lo aiutarono anche i dadi, i cui colori, coincidendo con quelli della mossa di Guthrie, annullarono in anticipo tutta una serie di pericolosi avvolgimenti.

«Non rallegrarti», disse il vecchio con voce fattasi tetra. «Ancora non sai cosa ti aspetta, soprattutto lassù. Sai evitare i tranelli che io ti tendo, ma quel maledetto pianeta ti attirerà fatalmente nel suo suolo deserto. Su quelle dune di calcare, come un mare di serpenti, non troverai che una sola oasi... Ah, ah! Un cimitero di astronavi... Una bocca infernale ti assorbirà, e poi, attraverso una galleria...».

Ad un tratto, osservando la mossa che Dav aveva eseguito, si interruppe e ordinò al gestore: «Porta qui i piani inclinati, gli archi, i ponti... e le bottigliette dall'involucro magnetizzato». Già durante il terzo round, che era durato cinque ore, il campo di battaglia era stato allungato per poter accogliere le molte e tortuose propaggini che scaturivano dal complicatissimo gioco. Ora, al fine di complicarlo ulteriormente, la fantasia folle di Guthrie era ricorsa a ciò che molto di rado veniva inserito nelle gare di flip-flop: il gioco topologico.

«Finora non avevamo giocato a questo modo», fece osservare Dav quando il suo avversario si mise a costruire nel locale strane strutture.

«Prima non ce n'era bisogno, ma è regolamentare. Sono permesse tutte le raffigurazioni possibili».

Ridendo satanicamente, il vecchio costruì un ponte sospeso sopra il tavolo da gioco. A bocca aperta per la meraviglia, i presenti applaudirono in delirio.

«Be'? Ti arrendi?» sghignazzò il vecchio, sorbendosi golosamente la terza bottiglietta di *zgromb*.

«E perché dovrei?» rispose Dav con curiosa allegria. «Finalmente il gioco mi sembra bello come gli scacchi!»

In modo paradossale, proprio quando Guthrie credette di averlo sopraffatto, Dav ebbe la certezza della vittoria. Simile ad un'arma da lunga gittata che diventa efficiente solo quando il bersaglio è molto lontano, la potenza di calcolo di cui Dav disponeva era talmente elevata che solo ora, dinanzi alle configurazioni labirintiche sopraggiunte nel nuovo aspetto della partita, poté svolgersi a pieno.

Mentre i due avversari continuavano a costruire trabocchetti nello spazio circostante, il gestore ordinò che si spostassero le pareti della taverna, per aumentarne la superficie, in modo che gli spettatori non potessero disturbare le manovre del combattimento.

Erano trascorse sei ore di gioco. Dal tavolo di partenza, strutture a grappoli di bottiglie policrome si avventavano in tre direzioni, s'incontravano, si allargavano, si arcuavano temerarie, infilavano la pista di partenza per riprendere la traiettoria da sotto il tavolo, che presto dovette essere alzato, così che i contendenti proseguirono nelle loro operazioni con l'aiuto di scale e di palchi improvvisati.

Dav si sentiva sempre più a suo agio, via via che le complicazioni aumentavano. Guthrie aveva vuotato altre due boccette, i suoi occhi erano rossi – per l'eccitazione o per l'elisir? – e ora andava mugugnando che era ora di gettare nella battaglia il suo "asso decisivo".

«Senti cosa faremo adesso!» soffiò all'orecchio di Dav, tra i vapori dello *zgromb*. E in mezzo allo sbalordimento generale, anche di Dav, il vecchio distese sulla pista maestra un nastro Möbius[19]. «Se ti ci avventuri», lo ammonì come allucinato, «sei perduto: continuerai a girare su una sola superficie».

Bogar pensò che dal punto di vista plastico, il flip-flop era probabilmente il più affascinante gioco delle Galassie. Ma le strutture severe degli scacchi, come fughe su organi siderei, continuavano ad attirarlo di più.

«Non hai scampo», ansimò il vecchio. «Né qui, e nemmeno lassù. Eppure, se adesso perdi, sei un uomo fortunato».

«Non perderò», ribatté Dav con decisione, «oppure perderò solo se lo vorrò». Erano arrampicati su alti scalei e si parlavano sussurrando, ma con una specie di tenero antagonismo.

«Non capisci? Te l'ho costruita apposta, questa trappola topologica. Ho anche calcolato tutte le probabilità dei dadi: qualsiasi punteggio ottieni, sei prigioniero all'infinito».

«È vero, dimentichi però che ho una mossa d'aggiramento...».

«Cosa conta! Non puoi tornare sulla stessa pista, sei prigioniero nel tuo labirinto... Via, accetta la sconfitta. Hai giocato in modo davvero superlativo, ma per tua fortuna hai perso».

«No», disse secco Dav, «ho una scappatoia alla quale non hai pensato».

«Abbi pietà di te!» mormorò il vecchio, preso da inquietudine. «Nessuno si è mai salvato da lassù...».

«Nessuno? E allora tu, come ti sei salvato?»

«Io?» Negli occhi di Guthrie brillò una fiamma sinistra. «Io ho vinto la macchina».

«Se è così, la vincerò anch'io».

«Non ne hai il modo, perché non sai dov'è».

«Me lo dirai tu quando ti avrò battuto».

«Non gioco più con te, mi basta quanto ho vinto finora».

[19] L'Autore fa riferimento alla *Superficie di Möbius*, così detta dal nome del matematico tedesco che un secolo fa la studiò per primo. Si può costruire facilmente prendendo una lunga striscia di carta e incollandola ad anello, torcendola una volta prima di congiungerne le estremità. Detta superficie, nonostante le apparenze, ha una sola faccia. Possiede inoltre molte proprietà speciali, una delle quali può essere facilmente scoperta tagliandola con un paio di forbici per tutta la sua lunghezza parallelamente agli orli. Si otterrà come risultato non due anelli separati, ma uno soltanto, lungo però il doppio dell'originario e largo la metà. (*N.d.T.*)

«Qui ti sbagli di grosso. Tu non hai vinto affatto. Dalla trappola nella quale mi hai ficcato, costruisco verso l'alto un doppio nastro Möbius, e alla prossima mossa sei prigioniero anche tu. Insomma, la partita è patta, e lo *zgromb* rimane mio».

Guthrie guardò sbalordito il giovane. Con mano tremante vuotò l'ultima boccetta di elisir.

«E non dimenticare», proseguì Dav, «che mi sei debitore di sette mescite. Così che ti propongo un patto conveniente. Dimmi il nome del pianeta e ti do partita vinta».

Ancora un attimo di indecisione. Poi, al limite delle forze, il vecchio balbettò: «Tehom!»

Finalmente, ora Dav aveva la certezza. La sua missione su Drian era compiuta. Col pensiero alla suprema competizione della sua vita, scese rigido dallo scaleo.

E Tehom[20], questa parola che ai popoli arcaici infondeva il terrore degli spazi profondi, in lui, Dav Bogar, suscitava la sacra voluttà dell'ineluttabile confronto con l'abisso.

Attratto dalla affinità tra le forme di vita simili, Dav si diresse subito verso il gruppo degli umanoidi. Gli venne incontro un individuo non troppo alto, vestito come gli altri suoi compagni, con una tuta normale. Il che voleva dire che per lui l'atmosfera era respirabile.

«Benvenuto!» salutò l'individuo esprimendosi nella terza lingua galattica e abbozzando col suo unico occhio privo di ciglia un sorriso che a Dav parve sospetto. Aveva un volto livido e segnato da rughe profonde. «Di' la verità, quando sei caduto in questa trappola non ti aspettavi di trovare una simile fiera...».

«Invece, quasi me l'aspettavo. Di dove sei?»

«Del pianeta Glaf, sistema Sargami».

«Noi lo chiamiamo Procione».

«Questo vuol dire che vieni da...».

«No, sono un cibi[21], ma i miei genitori erano della Terra». Anche gli altri umanoidi si erano avvicinati. Dav osservò che avevano tutti una fisionomia senile.

«Si direbbe che siete qui da molto tempo».

«L'ultimo di noi è approdato in questo sotterraneo circa una quindicina di anni or sono. Ma vedi Krumch, il vegliardo che giace in quella poltrona? Lui è qui da circa tredici decenni... Era un cibi come te, ed è arrivato qui da piccolo».

«Per lui questo inferno è stato come un orfanotrofio», rise storto un tipo dal capo verdastro, trapezoidale e con le orecchie flosce.

«Puoi anche toglierti l'equipaggiamento spaziale», lo informò uno spilungone, che a giudicare dalla sua struttura vagamente uccelliforme doveva provenire dal sistema di Capella.

Dav consultò l'atmoscopio.

«Non occorre», continuò l'uomo-uccello. «Tutti i mortali della classe HH possono respirare benissimo quest'aria». E mentre Dav si toglieva il casco, aggiunse con una punta d'orgoglio: «È chiaro che a costruire questa tana è stato uno di noi, uno della classe HH!»

---

[20] Nella lingua ebraica *tehom* significa abisso. (*N.d.T.*)

[21] C.B. = cosmoboy, cioè uomo nato nello spazio cosmico. (*N.d.A.*)

«E non avete mai provato ad uscire di gabbia?» s'informò Dav adottando il loro stile.

Non risposero.

«Non ce l'avete fatta!»

Questa volta risposero tutti in coro, ridendo.

«E quei tavoli?» continuò Dav. «A cosa servono?»

«Sono tavoli da scacchi. Non hai mai sentito di questo gioco?» L'ironia di chi aveva parlato era fortissima, così che tutti scoppiarono di nuovo a ridere con una specie di gaia disperazione. Singhiozzava rauco perfino il vecchio sdraiato nella poltrona.

«Certo che ne ho sentito parlare», rise anche Dav. «È proprio per gli scacchi che sono atterrato qui. Diversamente da voi, non sono caduto

nella trappola, ma sono venuto apposta per giocare agli scacchi. Capite?»

Le risate cessarono di colpo, ma dopo un attimo di sospensione scoppiarono di nuovo più assordanti. Sulle guance emaciate del vegliardo colavano le lacrime.

«Quest'uomo è pazzo», disse articolando le parole con difficoltà.

«Forse hai ragione, Matusa», fece Dav. «Infatti, così mi chiamano: il folle dello spazio».

Gli umanoidi si agitarono e sembrò che come un'onda di simpatia improvvisa si fosse levata al di sopra del loro schiamazzo.

«Va bene, folle!» esclamò Krumch. Aveva il volto d'un saggio, e fra tutti i presenti dall'aspetto umano era quello che più degli altri si ravvicinava a Dav. «Possiamo fare una prova». E poi ordinò: «Portatemi ad un tavolo!»

«Di dove sei?» chiese Dav mentre aggiustavano i pezzi.

«Epsilon Eridani, così voi chiamate il sistema da dove provenivano i miei genitori». Girò la scacchiera: «Tieni pure i bianchi»[22].

E poi fu un lungo monologo: «Quando sono capitato qui non avevo più di due o tre anni... Hm, hai fatto una buona mossa, ma siamo ancora in fase di apertura... Eh, sì, potrei affermare che per tutta la mia vita non ho fatto altro che giocare a scacchi. Mi hanno insegnato il gioco così come sui pianeti fanno apprendere un mestiere ai piccoli... Hm, la tua ultima mossa non mi pare buona... Benedetti scacchi, sembra che la mia mente sia stata costruita apposta per questo gioco, e infatti fin dal principio sono stato sconfitto molto di rado. Inseguito, nessuno ne è più stato capace... Comunque, te la cavi abbastanza bene. Vuol dire che sei più pericoloso di quanto sembri. Perché allora non tiri fuori le unghie?»

«Mah... Ci provo gusto a giocare con te», sorrise Dav.

«Giocare o gingillarti?»

«L'una cosa e l'altra».

«Troppo presto per rallegrarti. E senti un po'... non ti chiedi perché nonostante la mia indubbia maestria non ho mai osato entrare nella sala dove si gioca per la vita e per la morte?»

«No, dal momento che per ora non conosco le regole dell'altro gioco».

---

[22] Agli scacchi, giocare con i bianchi costituisce un vantaggio anche se lievissimo. Infatti, il bianco, oltre ad avere l'iniziativa dell'attacco, può scegliere l'apertura di gioco che più gli è congeniale. (*N.d.T.*)

«Fermo un istante! Le tue manovre sono molto oscure. Credi proprio di potermi incastrare così alla svelta? Ma ritorniamo piuttosto al nostro discorso. Non si tratta d'un altro gioco. Si tratta di scacchi, ma è l'avversario che è diverso: una macchina straordinaria o un uomo dal cervello terribile, poiché dietro alla macchina deve pur esserci il cervello d'un uomo. Però nessuno ne sa nulla, poiché nessuno è mai tornato da quella sala».

Il vecchio indicò in direzione d'una sporgenza semiellissoidale, una specie d'ingresso che si vedeva in mezzo alla parete di fondo dell'immensa cinta.

«Hanno provato in molti ad entrare?»

«In molti, sì. Ma nessuno è mai tornato per raccontare che cosa gli è successo».

«Qualcuno però è riuscito a cavarsela. Io ho appunto parlato con uno di questi, anziano anche lui, strambo e ubriacone».

«Sanno dunque di questo pianeta e non pensano a salvarci?»

«Circolano un mucchio di favole, ma nessuno le prende sul serio...».

«Tu però alle favole ci hai creduto. Come mai?»

«Perché sono pazzo, come hai detto anche tu», sorrise Dav.

«Pazzo o non pazzo, hai approfittato della discussione per tentare di accerchiarmi», brontolò Krumch. «Ecco la mia contromossa».

«Gran bel gioco il tuo, nonnetto! E dimmi un po': perché non hai tentato di salvarti?»

«Forse per paura».

«Paura della macchina?»

«Della macchina o forse del mondo esterno. Io non so fare altro che giocare a scacchi. Anche se mi fossi salvato di qui, cosa avrei potuto fare? Non m'intendo d'astronavi, non m'intendo di nulla... Una volta fuori, sarei stato come morto. Qui ci danno da mangiare, da bere, e quelli di bioclasse differente ricevono i gas necessari per respirare. Qui ho tutto ciò che mi occorre per sopravvivere. Ho superato i centotrent'anni e vivrò ancora per qualche decennio... Hm, hai cominciato a complicare terribilmente il gioco. Ma sta' attento, ragazzo, a non cadere nei tuoi stessi trabocchetti. Per quanto riguarda l'uomo col quale hai parlato, non è escluso che abbia detto la verità. Ho una mezza idea che più o meno quattro dei miei compagni di prigionia siano riusciti a scappare».

«Cosa te lo fa credere?»

«Là ci sono due porte...».

«Ebbene? Al di là di quelle porte non si vede nulla».

«Adesso no, ma appena entra qualcuno, la parete diventa trasparente...».

«E per passare oltre?» domandò Dav. «Cos'è che si deve fare?»

«Cammini su una piccola piattaforma davanti all'ingresso, e questo si apre automaticamente. Tutto questo cerimoniale si tramanda da una generazione all'altra, e sono quasi certo che la costruzione risale a diversi secoli or sono...».

«Diversi secoli! E quelli che muoiono?»

«Quelli che muoiono vengono ficcati in quei fori laggiù e al resto ci pensa la macchina. Ehi, ma la tua ultima mossa è del tutto stupida! Dove vuoi arrivare, giovanotto?»

Più che altro, fino a quel momento avevano chiacchierato, mentre i pezzi erano stati mossi quasi senza sosta. Ad un tratto il vegliardo rimase pensieroso.

«Dicevi che là ci sono due porte..». insistette Dav.

«Cerchiamo di chiacchierare un po' meno e di giocare con più attenzione», grugnì tossendo Krumch. «Dunque... finalmente capisco. Giovanotto, avevi un piano grandioso, ma non sei stato abbastanza acuto. Forse, se la tua mossa fosse stata meno bizzarra, mi avresti tratto in inganno... Ah, ah!» Il vecchio ridacchiava felice agitandosi nella sua poltrona. «Adesso possiamo anche continuare. Due porte, dicevo. La porta di destra si è aperta soltanto in quattro occasioni. Tutte le altre volte, dopo ogni incontro infelice, si apriva la porta di sinistra».

«Ma tu come fai a sapere dell'esito delle partite?»

«Lo schermo resta illuminato fino a quando il concorrente non abbandona la sala. Nel momento in cui costui si alzava dal tavolo, capivo d'un solo sguardo com'era andata la partita. È ovvio che la porta di destra si apriva solo quando lo scontro era terminato alla pari. Ma adesso che mossa fai?! In questo modo ci rimetti una qualità[23]».

«Te la regalo, vecchio. D'altronde, la meriti».

«Di nuovo mi costringi a perdere il mio tempo in calcoli astronomici...».

«Io non ti costringo. Sei tu che non vuoi cedere».

«Speri proprio di battermi?»

«Chissà. Hai un gioco formidabile, e per poterti vincere ti attacco dove sospetto che tu sia più debole: ti attiro nel labirinto delle varianti».

«Mi attiri? Di' piuttosto che mi spingi. Ma aspetta, figliolo, nessuno può obbligarmi a mangiare la Torre...».

Dav rise, e gli fecero coro gli umanoidi presenti, i quali non erano provetti giocatori, ma capivano tutti come il vecchio Krumch non avesse più la sicurezza di prima.

«E allora?»

«E allora, ecco! Muovo questo innocente pedone...».

«No, mi riferivo alle porte, alle quattro partite impattate e a quell'ubriacone di Guthrie che si vantava di aver sconfitto la macchina».

«Mente!» Gridò indignato Krumch. «Nessuno, mai, ha sconfitto la macchina. Almeno da centotrent'anni a questa parte. Non potresti descrivermi quell'individuo?»

Dalla tasca del giubbotto Dav estrasse il microfilm che aveva girato nella taverna lacustre. «Lo riconosci?»

Il vecchio studiò a lungo le immagini, poi mormorò: «Mi pare di ricordare il suo muso. Mente!»

«Cioè, non ha strappato che un pareggio...».

«Già. Poi ha lasciato la sala uscendo dalla porta di destra, e alcune ore dopo la nostra caverna ha vibrato come quando un'astronave prende il volo. Anche al tuo arrivo abbiamo sentito le vibrazioni della discesa... Ehi, ma tu mi getti nuovo fumo negli occhi! Adesso lasci scoperta perfino la Regina».

«Guarda meglio! Non hai altra via che prenderla».

---

[23] Nel gioco degli scacchi si ha la perdita di una qualità, quando un giocatore è costretto a barattare una Torre con un Cavallo o con un Alfiere, cioè con un pezzo il cui valore teorico è giudicato 3/4 di quello della Torre. (*N.d.T.*)

«È probabile», rispose alquanto contrariato l'altro, «ma se prendo la Regina, favorisco il tuo attacco e non mi restano possibilità di vincita».

«Tutto ciò che mi hai raccontato è stato molto interessante. Accetti la patta, vecchio?»

«Accetto, all'inferno! Non ho mai giocato in vita mia una così strana partita. E adesso che cosa hai in mente?»

«Di fare quello che non hai fatto tu: entrare nella gabbia del leone».

«Ti ho già detto che fuori di qui la mia vita non varrebbe molto...».

«Manchi di fantasia. Avete mai provato ad entrare di là in due? Tu, diciamo, insieme con un altro che non giochi a scacchi ma che sappia guidare un'astronave...».

«Da quando vivo qui a nessuno è mai passato per la mente una cosa simile».

«Ora però potresti pensarci».

«Vorresti, cioè, che entrassimo insieme?»

«Perché no? Io ci andrò, comunque. Tu stesso hai affermato che l'ottenimento della patta fa aprire la porta di destra. Ed io sulla patta non ho alcun dubbio. Dietro alla macchina, come anche tu hai detto, agisce sempre il cervello d'un uomo. Finora nessuna creatura umana è mai riuscita a battermi. Sono inoltre convinto che anche tu riusciresti a realizzare una patta. Ma dimmi un po': quante partite ha diritto di disputare colui che ha il coraggio di entrare?»

«Non lo so, non le ho contate...».

«Peccato! Sarebbe stato interessante...».

«Lo credi? Ad ogni modo, chissà perché, non le ho mai contate».

«Forse perché eri convinto di non diventare mai l'avversario della macchina».

«Forse. Ma c'è anche un altro motivo. Chi entra nella gabbia copre il tavolo in modo che guardando di qui non è possibile seguire le mosse se non casualmente. E poi, le partite non m'interessavano, solo l'ultima configurazione mi diceva qualcosa, e questo soltanto nel rarissimo caso d'un pareggio».

«E così non ricordi nulla... Si facevano dieci partite?»

«Forse anche di più».

«Guthrie sosteneva che il numero massimo era venti».

«Mentiva».

«Ma tu che ne sai?»

«Mentiva. Non aveva nessuna possibilità di sapere il numero massimo. Supponiamo che abbia ottenuto la patta al ventesimo round. Come faceva a sapere lui, dal momento che se l'è svignata, che altri non siano giunti al medesimo risultato dopo cinquanta partite?»

«E tu? Hai l'impressione che se ne siano mai disputate tante?»

«No. Voglio soltanto dire che nessuno ne sa niente, e che il tuo ubriacone è semplicemente un mitomane».

«Non è da escludere. Ma il mitomane ha osato comunque avventurarsi nel micidiale santuario. Via, m'accompagni?»

Il vecchio Krumch non rispose. I suoi occhi fissavano come affascinati la parete alle spalle di Dav, il quale si voltò di scatto e vedendo la sporgenza semiellissoidale illuminata come uno schermo corse in quella direzione. Qualcuno aveva varcato la soglia: era il cefalopode incontrato appena disceso su Tehom.

Dav bussò contro la parete trasparente per attirare la sua attenzione, poi picchiò con forza usando un oggetto metallico. Inutilmente: il materiale che divideva i due locali era d'una durezza straordinaria e perdipiù, antiacustico, desonorizzava i suoi colpi. All'interno, la vista del tavolo da scacchi era interamente coperta dal corpo dell'astronauta-piovra. Questi agitava grottescamente uno dei suoi tentacoli. Una fredda curiosità s'impadronì di Dav: sotto i suoi occhi si stavano affrontando due mondi.

I tentacoli – o se vogliamo, le braccia, dal momento che si trattava d'un essere raziocinante – presero di nuovo a sfavillare, mentre i fotofori si agitavano nervosamente. Poco dopo, la bizzarra creatura guizzò, come se si fosse stizzita, e leggermente scostandosi dalla posizione occupata, offrì a Dav la possibilità di vedere la scacchiera. D'un solo sguardo notò l'assurda disposizione dei pezzi... La piovra non conosceva il gioco!

Dall'altra parte del tavolo si distingueva la macchina, col suo rudimentale aspetto antropomorfico: una testa a cubo sul tronco a parallelepipedo e i rami delle braccia. I sensori luminosi che rappresentavano gli occhi brillavano di meraviglia.

Poi, le cose precipitarono. Il cefalopode estrasse rapidamente dalla tasca un piccolo congegno e con un getto laser frustò la faccia, il petto e le articolazioni della macchina. Nello stesso istante un'onda accecante fuoriuscì dal robot e prima che l'intero vano venisse inondato da una nube viola-verdastra, Dav, Krumch e gli altri, fecero in tempo a vedere la porta di sinistra che si dischiudeva. Lo schermo si spense lentamente senza che si potesse più distinguere qualcosa del dramma avvenuto all'interno.

«Hai capito qualcosa?» mormorò Krumch.

«Un particolare essenziale», rispose Dav.

«Che nessuno può vincere il mostro?»

«No, ho riconosciuto la scacchiera di onice».

«Tu parli a vanvera!»

«Niente affatto. Comincio a capire come stanno le cose: la macchina è opera di Kim Kerim».

Il vecchio lo fissava con sguardo ora vacuo, ora pungente. Dav continuò: «Kim Kerim rappresenta uno dei massimi vertici nella geometria degli scacchi, insieme agli anonimi che hanno ideato il gioco, insieme a Morphy, ad Alechin, ad Aruaria...».

«Credi che non ne abbia sentito parlare? Ma tu come fai a dire che quella è la sua scacchiera?»

«Tutti i musei ne hanno una copia...».

«Potrebbe essere una copia anche quella».

«No, quella è l'originale, non posso sbagliarmi. Allora, entri con me?»

Il vecchio scosse il capo. Poi, si giustificò: «Non perché m'abbia spaventato la scena...».

«Qualcosa però ti terrorizza».

«Il mondo esterno. Sai, ho sentito dire che, tirati in superficie dal fondo del mare, molti animali muoiono in un attimo».

«Io entrerò comunque. È per questo che sono venuto».

«Comincio a capirti. Ma se ci riesci, tornerai qui?»

«Non dubitare. Tornerò per raccontarti che cosa succede là dentro».

Un astro comandato tramontò oltre il bordo della cinta, creando l'illusione d'una notte artificiale. Dav si isolò in una celletta incavata nella parete e si addormentò quasi di colpo. Sognò una interminabile partita a scacchi, una partita il cui inizio risaliva nella notte dei tempi fino al principio del mondo. Nessuno poteva dirgli quale fosse la posta in premio, ma qualcosa, dentro, lo spingeva a pensare a un bene enorme, incommensurabile, a un tesoro dal valore infinito.

In piedi sulla piccola piattaforma davanti all'ingresso, Dav si domandava se per caso la piovra, con il suo gesto disperato e inconsulto, non avesse deteriorato la macchina. C'era il pericolo di rimanere tutti prigionieri, o forse no: Kim Kerim, in un modo o nell'altro, avrebbe comunque riparato il suo congegno. Il leggendario scacchista doveva ormai avere più di trecento anni, duecento dei quali trascorsi su Tehom. Era davvero il caso di stare bene attenti, poiché i vegliardi sono esseri bizzarri e imprevedibili.

Nel momento in cui la parete scivolò di lato, il santuario gli si rivelò intatto, senza il minimo segno di devastazione. Dav percepì il mormorio di stupore che si levava dal gruppo degli umanoidi, alle sue spalle, poi la parete si richiuse, inesorabile. Girò lo sguardo, ma non poté più vedere dall'altra parte: l'ingresso s'era fatto opaco. Forse un accorgimento per non distrarre lo sfidante...

La macchina, o colui che la guidava, cominciò a parlare. Pronunciò la stessa frase in diverse lingue: paleoamericano, antico russo, cinese del terzo millennio, poi ripeté la domanda nella prima lingua galattica: «Quale lingua scegli?»

«La galattica», rispose Dav. Si era reso conto che il signore di quei posti aveva rotto i contatti col mondo da almeno due secoli.

«Sei armato?»

«Sì».

«Hai visto cos'è successo con l'altro?»

«Ho visto, ma la mia arma è più potente».

La stanza era simile ad un'antica abside, austera, ma intima. Sulle pareti, sul pavimento e sul soffitto in ceramica metallizzata, dappertutto era impresso lo stesso motivo ripetuto, un mosaico di occhi di pavone che presero ad un tratto a sfolgorare di luci multicolori.

«I rivelatori non segnalano alcuna arma».

«I tuoi rivelatori sono inutili: la mia arma è il mio cervello».

«Siediti allora, e incominciamo. Io prendo i bianchi, così vuole Kim Kerim,», disse la macchina come in una formula rituale, ma le parole suonarono piuttosto come una scusa.

Bene, pensò soddisfatto Dav, la macchina ha sentito il bisogno di presentarsi. S'installò nella poltrona, davanti alla scacchiera di onice. I pezzi, già disposti, erano di forma semplificata, geometrica: il Re era un cilindro, la Regina un emisfero, le Torri dei parallelepipedi, gli Alfieri dei coni, i Cavalli piramidi, e i Pedoni piccoli cubi.

La macchina tese il braccio destro e afferrando il pedone in a2 lo spinse nella casella a3[24]. La mossa destò la meraviglia di Dav, e in un certo senso lo irritò anche, considerandola egli una ironica provocazione. Rispose con e7-e5, chiedendosi chi fosse il suo vero avversario. Se era stato Kim Kerim a creare la macchina – cosa che sembrava ormai certa – e se costui ancora viveva, non avrebbe avuto difficoltà a dirigere personalmente le operazioni della partita, poiché i temerari che si avventuravano nel santuario erano assai rari. Eppure, la rapidità con la quale si erano svolte le cose fece lievitare in Dav qualche dubbio: come poteva il venerando scacchista mettersi in movimento con tanta prontezza?

La macchina continuò con c2-c4, entrando in tal modo con un'inversione di colori nella difesa che il libro donatogli una volta da Mac Hlavon chiamava Siciliana. Dav continuò con Cb8-c6, una variante chiusa grazie alla quale intendeva ridurre al minimo l'effetto della mossa iniziale della macchina.

Fu invaso da un piacere mai conosciuto e da un'emozione singolarissima, forse dovuta all'unicità dell'avvenimento. La macchina rispondeva prontamente ad ogni sua mossa, aveva un modo di "pensare" semplice, ma efficace, e a Dav sembrò di riconoscere il magnifico stile di Kim Kerim, ma più strutturato e più profondo. Finalmente aveva trovato una mente gemella.

Mai, per quanto si ricordasse, Dav aveva riflettuto su una mossa più di venti o trenta secondi, poiché rapidissima e impressionante era la sua capacità di analizzare simultaneamente un numero enorme di varianti, capacità che lo poneva al sicuro dalle insidie di qualunque avversario fino allora incontrato. Ora, invece, per la prima volta nella sua vita, ebbe l'impressione di ricevere un messaggio abissale.

«Quanto è il tempo per pensare?» chiese Dav ad alta voce.

«Quanto puoi resistere senza nutrirti?» interrogò a sua volta la macchina.

«Non capisco...».

«Nella parete alla tua sinistra c'è incorporato un servizio automatico di sostentamento BIO. Per poterlo usare devi prima effettuare una mossa sulla scacchiera. Puoi quindi pensare tutto il tempo che vuoi, tra una mossa alimentare e l'altra».

«Molto ben organizzato!» mormorò Dav. «E anche del tutto corretto...

Ormai era certo che la razionalità d'un uomo dirigeva la macchina, anche se lo stile di gioco che questa metteva in evidenza non aveva nulla di umano. Un cervello eccezionale, certo, come del resto quello di Dav.

«Cosa ne è di quelli che escono dalla porta a sinistra», chiese Dav, senza sperare troppo in una risposta. Ma questa venne immediatamente: «Vengono decomposti nei loro elementi costitutivi, ed i loro cervelli mi forniscono energia-inform».

Dav non riuscì a trattenere una smorfia, più per delusione che per paura.

«Non capisco perché hai bisogno di distruggerli...».

«Quelli che non riescono ad ottenere almeno una patta sono esseri che non m'interessano altro che per i loro elementi costitutivi».

«Quante partite ho diritto di giocare?»

---

[24] Unanimemente considerato un tratto debole e rinunciatario, poiché oltre che lasciare l'iniziativa all'avversario, consente a quest'ultimo la conquista del centro della scacchiera, un obiettivo che nel gioco degli scacchi è di primaria importanza. (*N.d.T.*)

«Venti».

Quindi, Guthrie gli aveva detto la verità.

«Sei mai stato sconfitto?» interrogò la macchina.

«Da nessuno, mai».

Dav continuò a giocare. Non provava ancora paura, ma un bizzarro turbamento s'insinuava a poco a poco nel suo animo. Che genere d'uomo era Kim Kerim, nel cui destino riconosceva in qualche modo il suo? In qualche modo, poiché non era escluso che Kim lo avesse superato nella follia. A lui non era mai passato per la mente di sterminare gli avversari. Ma chi può sapere a qual punto può giungere una monomania accumulata nel corso di qualche secolo!

Ad un tratto ebbe la sensazione di misurarsi non con l'intelligenza d'un uomo e neanche con quella d'una macchina – aveva partecipato a moltissime gare organizzate tra lui e i computer – ma con lo stesso *gioco degli scacchi in sé,* col gioco della mente, se questo si poteva concepire. Le risposte che senza indugi riceveva dalla macchina non erano belle secondo i normali criteri, o piuttosto la loro misteriosa bellezza derivava dal fatto che erano perfette. Arrivavano implacabilmente, come se il suo rivale avesse risolto una volta per sempre il problema del gioco degli scacchi in assoluto.

«Pensa in modo strabiliante», si disse Dav, «ma non mi sconfiggerà». Eseguì una mossa e fu come una metamorfosi, le strutture sulla scacchiera, grigie fino a quel momento, apparvero in una sfumatura viola cupo. «Di tempo a disposizione ne ho abbastanza, vediamo come farai ad uscire dal ginepraio».

Ma la macchina non aveva alcuna fretta di rispondere, e Dav si sentiva avviluppare sempre più strettamente da quella sua complessa inquietudine. E nello stesso tempo ebbe la rivelazione che il suo piano di gioco era fondamentalmente sbagliato: non stava lottando contro la mente d'un uomo!

La voce della macchina lo riportò alla realtà. Era come un precipitare giù dalle nuvole.

«Matto in 26 mosse!» annunciò.

Dav rimase pietrificato, come sospeso fra quel verdetto dalla profondità siderale e l'appello imperioso che avvertiva nel proprio intimo. Gli bruciava la gola.

«Si può bere qualcosa?» domandò.

«Sì, hai tutto il diritto di usare l'automatico alimentare. Alla tua sinistra. Le condizioni le sai».

«Come si ordina?»

«Cos'è che vuoi bere?»

«Quel che puoi offrirmi...».

«Succo ormovitaminizzato, adeno-epsi, latte, mosto...».

«Latte, mosto? Esiste nelle vicinanze qualche allevamento di erbivori, o una vigna?»

«È tutto sintetico. Va' davanti all'impianto e chiedi ciò che vuoi».

«Hai anche alcolici?»

«Sì, ma non te li consiglio».

«Va bene», convenne Dav. Si avvicinò all'impianto automatico: «Dammi uno *zgromb*».

Sulla parete si sollevò una placca e ne uscì fuori una tavoletta metallica sulla quale luccicava un bicchiere di *zgromb* arancione. Dav lo bevve d'un fiato.

Si sentì rinvigorito dallo *zgromb*, ma anche dalla conversazione anodina, per quanto improvvisata, tra lui e la macchina. Riprese il gioco. Contemplò la scacchiera per otto minuti, avanzò un pedone scoprendo un cavallo ed aspettò, teso come un arco. Anche la macchina rifletté per quattro minuti prima di eseguire la mossa, poi si corresse:

«Matto in 29 mosse!»

«Mi arrendo!» esclamò Dav con acerba serenità, come se l'autocritica della macchina avesse potuto compensare il primo smacco di colui che era considerato invincibile nella zona umana della galassia.

Gettò uno sguardo al suo cronometro da polso: dall'inizio della partita erano trascorse tre ore e diciassette minuti. Come al termine di un effetto anestetico si riaffaccia il dolore, così Dav avvertì di colpo tutto il significato della sconfitta sofferta. «Pensa, non ho mai perso!» aveva detto una volta a suo padre. «In nessun gioco d'azzardo potrebbe succedere...». Adesso aveva finalmente scoperto ciò che aveva cercato per tutta la vita: un avversario sulla sua misura. Ma era un simile avversario quello che si era immaginato?

Prima dell'incontro con la macchina di Kim Kerim, ognuna delle gare disputate gli era parsa meno significativa delle competizioni che, mentalmente, affrontava contro se stesso. Anche quando i suoi avversari erano dei campioni, e quindi portatori di un'esperienza a livello planetario, Dav fronteggiava pur sempre qualcosa di filtrato attraverso il cervello d'un uomo. Dav aveva anche affrontato automi concepiti da scacchisti geniali, macchine che gli strappavano tutto al più delle patte. L'unione di una mente eccezionale e di un elaboratore elettronico avrebbe dovuto superare la potenza di un solo cervello, anche se mostruoso come quello di Dav. Eppure gli scontri si erano invariabilmente risolti a favore di quest'ultimo, come se a causa della simbiosi tra uomo e macchina la strategia subisse un abbassamento di livello.

Insomma, nessun ordinatore poteva rimanere autonomo fino all'ultimo. Invece, la macchina di Kim Kerim, anche se "educata" da lui, mostrava una simile indipendenza. Chissà però se era giunta a risolvere il gioco degli scacchi in assoluto!

Dav rimase meditabondo, come davanti alle porte dell'infinito. Di nuovo si sentì avvolgere da un malessere viscerale, una nausea sconfinata al di sopra della quale planava pateticamente la forza opposta del suo desiderio di assoluto. «No!» gridò il suo io tutt'altro che frustrato. «Ancora non sono stato *veramente* sconfitto, ho perso la partita perché ero convinto di competere con un cervello umano...».

Intanto, la macchina aveva effettuato la prima mossa della seconda partita, ed aspettava muta, gelidamente indifferente alla risposta del suo partner. Dav abbandonò il mondo delle sue fantasticherie e si concentrò sulla scacchiera di onice. Guardava affascinato il pedone bianco spinto nella casella a4 e si sentì invaso da una serena fiducia: *la macchina giocava veramente come una macchina!* Dopo l'inizio a2-a3 del primo round, ora aveva aperto con a2-a4... Se continuava ad agire in conformità a

questo stesso schema, allora il numero delle possibilità era... esattamente 20, così come Guthrie aveva affermato[25].

Dav giocò e7-e5. Le successive mosse 2.e2-e4, Cg8-f6, 3.d2-d-3, confluirono verso la difesa dalle antichissime cronache attribuita a Philidor, ma giocata con i pezzi bianchi.

Concentrandosi sulla nuova partita, Dav era comunque ossessionato dallo stupefacente procedimento del suo terribile avversario, il cui programma sembrava appunto quello di volersi esibire, sistematicamente, a prendo il gioco in tutte le venti possibili maniere. Cosa poteva esserci di più non-umano! E quando poi, verso la fine della serie, la macchina avrebbe aperto con g2-g4? Iniziando con questa vacua e cervellotica mossa, il mostro aveva tutte le probabilità di essere uguagliato, o addirittura vinto.

Comunque, prima di giungere a quella favorevole apertura, c'erano da giocare molte partite. Dav poteva quindi permettersi di rischiare, di forzare il gioco. Invece, il pensiero che la macchina avrebbe in una delle partite a venire iniziato il gioco con la sciocca apertura g2-g4, rese Dav prudentissimo.

Fino a quel momento la macchina aveva dimostrato di ignorare le acquisizioni della tecnica moderna. Questa carenza era ovviamente controbilanciata dalla sua straordinaria forza di calcolo. Dav si sentiva alquanto rinfrancato. Preferì, comunque, semplificare decisamente la posizione, imponendo una serie di cambi forzati. In capo a due ore e un quarto, le ostilità si conclusero con un pari.

In quel preciso momento, lo schermo polarizzato che separava Dav dagli altri prigionieri, divenne anche per lui trasparente: la porta di destra scivolò di lato.

«Sei libero», dichiarò la voce della macchina. «Indossa pure il tuo costume spaziale».

Bogar esitò un poco, poi abbandonò il tavolo di onice e ubbidì all'invito. Mentre lasciava la stanza udì un rombo, come di reattori in volo, o di sommovimenti tettonici in lontananza.

Il corridoio lungo il quale il nastro scorrevole saliva lentamente era ben diverso dalla buia galleria percorsa all'inizio della sua avventura: nella dolce luce che lo avvolgeva, gli era possibile ammirare le immagini che decoravano le pareti.

Attraverso un grande oblò alla sua sinistra vide certe strane stalattiti che, allontanandosi in prospettiva, si trasformarono nelle dita d'ambra d'un vecchio assorto in meditazione. Le mani, simili a uccelli, avevano ondeggiato nel cielo sacro dell'estasi, ma poi, prendendone possesso, lo spirito visionario dell'uomo le aveva attratte verso il suolo. E Dav si ritrovò a rivivere in pieno nella leggenda dell'eremita del mito di ER, dal nome di un famoso cronista che nel II millennio, sembra, aveva affacciato questa ipotesi[26].

Dal nastro scorrevole si poteva seguire per due o tre secondi l'immagine dietro ad ogni oblò, o schermo che fosse. Le scene erano vive come in un film stereocromatico,

---

[25] Nella posizione iniziale, ciascuno degli otto pedoni può essere spinto di uno o due passi, il cavallo di Donna in a3 o in c3, il Cavallo di Re in f3 o in h3. Ne consegue che le possibili maniere di aprire il gioco sono appunto 20. (*N.d.T.*)

[26] Ipotesi confermata nell'anno 2075, quando durante gli scavi eseguiti nei dintorni di Sapur (Iran), venne scoperta in una tomba una lastra di ciaturanga, sulla quale le dita di due mani chiaramente modellate, rappresentavano il Re, la Regina, le otto guardie o pedoni. (*N.d.A.*)

ma senza il sonoro. Gli bastarono alcune occhiate e Dav capì che davanti ai suoi occhi erano come concretizzati i momenti memorabili della storia degli scacchi. Ma cosa ci stava a fare, lì, quel tizio vestito alla foggia di Newton e che dirigeva un'orchestra intorno alla quale volteggiavano gambe di ballerine? Prima che Dav si riprendesse dalla sorpresa, calò di colpo una cortina nelle cui pieghe ondulava un emblema con elefante. In una delle sequenze, Dav Bogar ebbe l'impressione d'individuare il duello fra Staunton[27] e Saint-Amant. In quella che seguiva fu però certo di assistere alla sfida che fece epoca, tra Anderssen e Morphy, la prima vera divinità dell'Olimpo scacchistico[28]. Era un evidente ricostruzione, dal momento che a quei tempi il cinematografo non era ancora stato inventato. Ma tutto sembrava autentico, e lo sguardo del giovane di New Orleans, strano e bello come un eroe di Suent, mostrava folli speranze. Questo vittorioso e desolato sguardo, sfiorato dall'ala dell'infinito, trafisse Dav come un segno premonitore, ciò che non gli impedì, passando davanti al successivo oblò, di riconoscere una famosa partita fra altri due titani: Steinitz e Lasker. L'anziano campione osservava con cupo sgomento il gioco sovrano dello sfidante, il quale sembrava più intento a scrutare l'avversario che a meditare sulle proprie mosse.

Da questa scena Dav si staccò con malavoglia, ma fu subito avvinto da un'altra. Su un fondale fastoso, vide due uomini sprizzanti odio e li riconobbe immediatamente, più dalla configurazione dei pezzi che era assai familiare, che dalle loro sembianze di mortali. Si stava consumando il famoso finale della trentaduesima partita nella quale il bianco, spingendo il proprio Re fino alla casa f5, sembrava caduto in trappola, mentre in realtà aveva scelto la via più sicura, rapida ed elegante, per attivizzare i propri pedoni liberi, assicurandosi così la quinta vittoria, non l'ultima, ma la decisiva, su Capablanca. Il bianco era Alechin[29], colui che con Morphy e Kim Kerim simboleggiava il gioco stesso degli scacchi.

Ma dov'era mai la lotta fra il geniale cubano[30] e Lasker? Dav si volse rapidamente verso l'altra parte del corridoio e strozzato dall'emozione, fece in tempo a cogliere uno sguardo ruggente d'ira e d'impotenza, nonché la luce della rassegnazione al destino, negli occhi del divino leone[31], momentaneamente ferito, ma ancora pronto a mostrare i denti nella raffinata giungla della scacchiera.

Era impossibile per chi percorreva la galleria osservare a modo le immagini su entrambe le pareti. Questo spreco d'arte aveva qualcosa che poteva ricordare l'opprimente via maestra delle processioni vigilate da tori e dragoni della leggendaria Babilonia.

---

[27] Howard Staunton (1810-74): cronologicamente il primo (ufficioso) campione mondiale di scacchi. (*N.d.T.*)

[28] Paul Morphy (1837-84). Apprese il gioco dal padre e dallo zio. Da New Orleans si trasferì a New York nel 1857 dove si aggiudicò il campionato americano. L'anno successivo visitò Londra e Parigi, dove vivevano a quel tempo i maggiori maestri di scacchi, e sconfisse tutti i rivali, compreso Adolf Anderssen. Solo Staunton si rifiutò d'incontrarlo, perdipiù offendendolo con insulti triviali. Allora fece ritorno a New Orleans, da dove lanciò una sfida mondiale, concedendo vantaggi. Poiché questa non ebbe risposta, dichiarò chiusa la propria carriera scacchistica, durata appena 18 mesi, all'età di 21 anni. Di scacchi non volle più nemmeno sentirne parlare. Regredì gradualmente in uno stato di eccentricità che culminò in una forma di paranoia ossessiva. Morì pazzo, in seguito ad attacco apoplettico. (*N.d.T.*)

[29] Alexander Alechin (1892-1946): il più irascibile tra i campioni mondiali. Quando perdeva una partita – evento in verità assai raro – faceva a pezzi la scacchiera, tanto era convinto di possedere la chiave del gioco assoluto. (*N.d.T.*)

[30] Riferimento a José Raul Capablanca (1888-1942). (*N.d.T.*)

[31] Riferimento a Emanuel Lasker (1868-1941). (*N.d.T.*)

«Troppo! Questa è una sfida!» gridò innervosito Dav quando nei quadri di destra e sinistra vide Botvinnik che combatteva ora con Bronstein o Smyslov, ora con Tal o con Petrosian[32].

«Ti sbagli», disse una voce diversa da quella udita nella sala della macchina, «nessuna sfida!»

Nelle inflessioni di quella voce Dav distinse il tono di comando che usavano nel passato le autorità, e nei tempi più recenti, gli uomini abituati a rivolgersi più che altro ai computer.

«Desideravo offrire all'ospite che se ne va, un'atmosfera piacevole e la certezza di essere un maestro. Le scene con le figure animate dei campioni sono un saluto elogiativo. Ma forse, colui che si salva da questo posto non è certo troppo incline a prestare attenzione ai particolari». Le ultime parole dell'invisibile interlocutore erano pregne di ironia dissimulata.

«Io lo sarei stato!» rintuzzò Dav, incerto a quale finestra guardare prima. Quella di destra gli offriva l'immortale variante della difesa Siciliana con la quale il dodicesimo campione[33] della Terra, portando tre innovazioni alla stessa mossa in tre partite successive, aveva sconfitto Robert Fischer, del tutto superato teoricamente. La scena a sinistra mostrava Jad Gobo in una inverosimile posizione di zugswang, quella in cui lo aveva costretto PRN-32 MHz, nel finale di Regina e due Cavalli contro Regina e due Alfieri.

«È vero», ammise la voce. «Dei sedici tuoi predecessori, tu sei quello che ha ottenuto la patta più presto di tutti. Non giochi male. Torna indietro, se otterrai un'altra patta potrai rivedere le sequenze che ora hai perduto».

«Ritornerò», disse Dav ricordando la promessa fatta al vecchio Krumch, quella cioè di raccontargli le peripezie passate.

Intanto, tra le immagini che gli scorrevano accanto, quella che colpì maggiormente Dav fu lo strano scontro fra l'avimorfo capellano Sztringt e il *lieanno* Aruaria, diafano come un velo. Quei due esseri dall'aspetto così fantastico per i terrestri di quei tempi, sedevano senza una scacchiera davanti, guardandosi fissi l'un l'altro. Il vincitore in quella gara di cento partite simultanee alla cieca, era stato Aruaria.

«Ti aspetto», disse con cordialità la voce, mentre Dav passava davanti all'ultimo oblò: la lotta fra Kim Kerim e la gigantesca macchina costruita da costui per sconfiggere se stesso.

---

[32] Perché il lettore possa afferrare a pieno la risonanza dei nomi che l'Autore cita e la loro collocazione nella cronologia degli annali scacchistici, riteniamo utile riportare l'elenco dei 15 campioni mondiali, i primi tre ufficiosi: Howard Staunton (1844-51), Adolf Anderssen (1851-58) e (1859-66), Paul Morphy (1858-59), Wilhelm Steinitz (1866-94), Emanuel Lasker (1894-1921), José Raul Capablanca (1921-27), Alexander Alechin (192735) e (1937-46), Max Euwe (1935-37), Mikhail Botvinnik (1948-57) (1958-60) (1961-63), Vassily Smyslov (1957-58), Mikhail Tal (1960-61), Tigran Petrosian (1963-69), Boris Spassky (1969-72), Robert Fischer (1972-75), Anatoly Karpov (1975...). (*N.d.T.*) Nel 1985 a Karpov succede Garry Kasparov, fino al 1993, dopo di che Anatolij Karpov (1993-1999), Alexander Khalifman (1999-2000), Viswanathan Anand (2000-2002), Ruslan Ponomariov (2002-2004), Rustam Kasimdzhanov (2004-2005), Veselin Topalov (2005-2006); mentre per la FIDE, Garry Kasparov (1993-2000), Vladimir Kramnik (2000-20006). (*N.d.R.*)

[33] L'Autore non tiene conto dei primi tre campioni ufficiosi, e quindi nel 1974, anno in cui questo romanzo fu pubblicato in Romania, l'elenco dei campioni mondiali poteva comprendere undici nominativi, l'ultimo dei quali era Robert Fischer. Nel 1974 l'Autore non poteva certo citare il nome del successore di Fischer, tanto meno il nome di Karpov, divenuto campione nel 1975 in seguito a deliberazione della FIDE, che ha tolto il titolo a Fischer per non essersi presentato al match contro lo sfidante Karpov. (*N.d.T.*)

«Questo elevatore non si ferma mai?» chiese Dav che non riusciva più a dominarsi. «Potessi almeno vederti dalla finestra, se come suppongo sei Kim Kerim».

La voce gorgogliò in una risata e il tappeto sotto i piedi di Dav si arrestò.

«Ecco a te. Guarda!»

«Esisti dunque realmente».

«È probabile. Se ciò che intendi tu per esistere non è un'illusione».

La scena vista nell'oblò apparve a Dav quasi grottesca. L'uomo e il suo robot scacchista stavano faccia a faccia, e una bizzarra aria di famiglia li accomunava. Può darsi che per un impulso autoironico Kerim avesse conferito alla sua creatura le proprie sembianze. Paradossalmente, la macchina contro la quale aveva gareggiato Dav e che era certamente una variante perfezionata dell'ordinatore integrale di scacchi X-17, aveva un aspetto meno antropomorfico.

La partita che i due stavano giocando era celebre, la storia l'aveva registrata come l'ultima di Kim Kerim. Costui aveva immagazzinato nell'X-17 tutto ciò che si sapeva fino a quel momento nel campo degli scacchi e in più ciò che dello stile di Kerim si poteva tradurre in algoritmi. Soltanto dopo una serie di vittorie riportate dal robot su alcuni campioni planetari, questo aveva per così dire acquisito il diritto di affrontare il suo stesso costruttore. Ed eccoli là, nel round decisivo, dopo che i cinque precedenti erano terminati in parità.

In quell'epoca il famoso scacchista era appena ottuagenario, il suo aspetto era quasi lo stesso che si vede nei suoi ritratti di 45 anni. Con la testa sproporzionatamente grande in rapporto al corpo basso ed atletico, Kim Kerim dava l'impressione di una straordinaria forza fisica e intellettuale, impressione però in strano contrasto con quella di fragilità, che nello stesso tempo derivava forse dalle bianche macchie di vitiligo cosparse sulle mani e sul volto.

Sulla scacchiera di onice, la configurazione del finale sembrava avviata verso un nulla di fatto. X-17 si era trincerato in una posizione insidiosa: ostacolando l'avanzata di due pedoni avversari ormai prossimi al traguardo, minacciava di creare diverse possibilità di patta, la quale secondo tutti i canoni sembrava inevitabile. Con un luccichio diabolico negli occhi, Kim Kerim aveva però oltrepassato i confini della più alta immaginazione. Per prima cosa aveva trasformato i pedoni in Cavalli[34], dopo di che, con un tocco di straordinaria precisione, aveva ottenuto il bizzarro e rarissimo matto con Re e due Cavalli contro Re e Pedone. Dice la leggenda che poi, infuriato per questa sua vittoria, aveva distrutto il challenger-robot. Da allora nessuno seppe più nulla di Kim Kerim, il più illustre scacchista di tutti i tempi.

Dav stava contemplando con tanta intensità la terribile competizione di Kim Kerim con se stesso, che lì per lì non si accorse del fatto che il nastro aveva ricominciato a scorrere.

«Ma con te, con te personalmente, quando potrò giocare?» gridò Dav, mentre il masso davanti a lui scivolava di lato lasciandogli via libera.

---

[34] Similmente a quanto avviene nel gioco della Dama, il pedone che raggiunge l'ottava fila viene promosso, trasformandosi nel pezzo che il giocatore più ritiene opportuno. Generalmente si opta per la Regina, che è il pezzo più forte della scacchiera. Ma non è raro il caso della trasformazione in Torre, in Alfiere o in Cavallo, vuoi per evitare posizioni di stallo che comportano la parità del gioco, vuoi per particolari manovre ritenute indispensabili per la vittoria. (*N.d.T.*)

«Laggiù, sotto, con me hai giocato», rispose la voce. «Ti aspetto di nuovo».

Dav abbandonò il sotterraneo, lacerato da una folle e dolce nostalgia: sentiva nello stesso tempo il forte desiderio di Umna, ma anche un terribile impulso di giocare agli scacchi.

Tutt'intorno, le colline si snodavano in ondulate circonvoluzioni. Sulla polvere che copriva il suolo, le scarpe di Dav lasciavano impronte nettissime, ma i passi dei suoi predecessori erano stati cancellati dal vento. Dopo aver girovagato per più di un'ora in quel labirinto di alture, gli venne alla mente un paragone umiliante, quello di sembrare un topo costretto a risolvere un test di orientamento. Si rese conto di aver girato a vuoto più d'una volta, e tuttavia era certo di dirigersi verso il punto dove era sbarcato. Finalmente, proprio quando ormai aveva perso la pazienza, avvistò sulla gobba d'una altura, l'immenso cimitero dei vascelli astrali. Ma dove era il suo apparecchio monoposto?

Era strano ciò che gli succedeva. I suoi contrastanti sentimenti non erano venuti meno. Tanto il desiderio di rivedere Umna, quanto quello di riaffrontare Kim Kerim erano saldi in lui, anzi, potenziati dal nervosismo per il cammino percorso. Forse fu proprio per questi due impulsi contrari che questa volta poté percepire in pieno l'attrazione contro la quale aveva lottato il cefalopode. Così che Dav si ritrovò in prossimità dell'orifizio, un vero punto di riferimento.

A poche decine di passi ritrovò il suo apparecchio.

Si fermò come se esitasse tra due abissi.

Anche se aveva conosciuto per la prima volta la sconfitta, non provava alcun timore ascoltando la voce che lo richiamava nelle profondità del pozzo. Sapeva che al mostro avrebbe sempre potuto strappare una patta, ma sentiva anche che, a sua volta, avrebbe potuto sconfiggerlo. E allora, perché resistere al richiamo? Non aveva forse dichiarato Kim Kerim che in realtà era stato lui l'avversario e non la macchina? «Gli scacchi non devono diventare per te uno scopo per se stesso», lo ammonì la voce di Gregory Bogar da anni di lontananza. Ma sempre suo padre gli aveva detto: «Gli scacchi devono essere per te una via verso la perfezione». Ma come ottenere il risultato agendo contro la propria natura?

Ad un tratto, un curioso fenomeno celeste attrasse la sua attenzione. Durante la sua permanenza nel regno sotterraneo di Kim Kerim, sul firmamento di Tehom era apparso un secondo sole. Li vedeva entrambi non lontani l'uno dall'altro, indistinguibili a giudicare dalla grandezza. Sapeva però che il sole da lui visto durante la discesa era quello che attraverso il filtro del casco sembrava rossiccio. Il secondo, invece, appariva azzurrognolo.

Due occhi che lo scrutavano con insistenza. Due occhi che sembrava volessero agire contro la sua volontà e contro la sua natura... «Sciocchezze!» esclamò Dav ad alta voce. «Se ben comprendo le parole di mio padre, la mia natura è quella di uomo. Era questo che lui voleva dirmi. E aveva certamente ragione».

In quei due enormi occhi che lo fissavano si fondevano ora gli sguardi amari di Steinitz, il desolato smarrimento nell'assoluto di Paul Morphy, l'esasperazione

affamata di lotta e di pace del grande Lasker. «Umna!» quasi gridò Dav, e l'urlo parve trafiggerlo.

Con un supremo sforzo si svincolò dall'incantesimo e raggiunse di corsa il suo apparecchio di volo.

Le familiari cianfrusaglie a bordo del razzo-plano diedero al giovane nato nello spazio la sensazione di trovarsi a casa propria. Ma avrebbe potuto giurare di non essersi sentito a casa sua anche nel regno di Kim Kerim? Ah, come tutto sarebbe stato più facile con Umna accanto!

Pensando ad Umna trovò la forza di mettere in funzione l'apparecchio. Pochi secondi, e già ruotava sopra il cimitero siderale. Cercò i profondi sguardi riflessi dai due soli. I dischi gemelli, ma diversamente colorati, gli sembravano il simbolo dell'infinito, dove tutte le stagioni confluiscono. «Avevo promesso al vecchio Krumch di ritornare per raccontargli che cosa è successo... Ma vale la pena che torni laggiù solo per questo? Ho promesso anche a Kim Kerim... e con questo? Gli ho già dimostrato, venendo qui, di non aver paura. Lui però ti ha vinto una partita, mentre tu non sei riuscito a strappargli che una patta».

Involontariamente Dav diresse il piccolo veicolo in direzione dell'imbuto in attesa, mentre nella sua mente si faceva strada il pensiero che lo scontro tra lui e Kim Kerim non era stato regolare, le condizioni essendo nettamente a favore di quest'ultimo. Il più grande scacchista di tutti i tempi era quindi soltanto un maniaco feroce e privo di scrupoli?

Non temeva certo di ridiscendere nella cittadella sotterranea, ma il gusto di una vittoria non lo entusiasmava più come prima. Dopo il breve scontro con la personalità di Kim Kerim, sospettava istintivamente che la folle fantasia del suo anfitrione gli riservasse altre sorprese. «Hai paura di vincere?» si domandò ironicamente fissando lo sguardo nel segno astrale dell'infinito. In quel momento, quasi a volerlo deridere, i due soli si trasformarono nei teneri occhi di Umna. «Amore», sospirò Dav, «tu sei la mia unica patria umana..». Deciso, si accinse a volare verso la sua nave, abbandonando così il pianeta dell'abisso. Ma si accorse in tempo, con ansia, che non lontano dalla bocca della bolgia si ergeva la sagoma a lui familiare dell'*Incontro*, la nave di Umna e di Mooneye.

La sua mente lavorava febbrilmente.

Solo per un attimo si era librato sopra l'imbuto, poi, a tutta velocità si era lanciato verso l'alto, in direzione dell'*Invincibile*. La sua astronave lo aspettava intatta dove lui l'aveva lasciata.

Il suo piano era semplice: ritornare a guadagnare sulla scacchiera la libertà di Umna e di suo padre. Non aveva alcun dubbio che i due fossero laggiù prigionieri. Ma non era più certo che potesse funzionare lo stratagemma esposto al vecchio Krumch quando lui l'aveva invitato a seguirlo nella cabina da gioco.

Un pensiero spaventoso gli trafisse la mente. E se Umna fosse già entrata nella sala del mostro? Vivace e volitiva com'era, ne sarebbe stata più che capace. Dav si sentì avvolgere da un sudore freddo. Umna era abbastanza brava nel gioco degli scacchi, ma non tanto da riuscire a strappare una patta, nemmeno nella partita con la stolida apertura g4.

Frustrato da questi dubbi, Dav fece scattare i propulsori medi dell'astronave. Appena giunto ad un'altitudine che gli consentiva uno sguardo panoramico, diresse l'*Invincibile* verso l'uscita del labirinto di Kim Kerim. Scese esattamente nel punto dove l'aveva lasciato la scala mobile. Prese poi la pistola laser e lo zaino a reazione e si avviò di nuovo verso l'ingresso della catacombe.

Camminando, spruzzò il suolo con un getto igneo: sarebbe servito più tardi a Mooneye per reperire rapidamente il cimitero delle cosmonavi.

L'accoglienza fu trionfale. Pochissimi tra i prigionieri di Tehom avevano avuto l'occasione di vedere aprirsi la porta di destra. La patta ottenuta da Dav – che per loro significava una vera e propria vittoria – dava a tutti la speranza di una possibile liberazione.

Circondato dalla folla eterogenea e rumorosa dei suoi occasionali tifosi, Dav si sforzava di individuare fra quelle fattezze aliene il volto amato di Umna. Capitò invece tra le braccia da orso di Mooneye.

«Benvenuto!» gli gridò Cap all'orecchio. «Cerchiamo di uscire di qui. Voglio fare di te un uomo!»

«Dov'è Umna?» chiese trepidante Dav, staccandosi dall'abbraccio del capitano. La vide poco distante, impaziente di raggiungerlo, felice, forse anche un po' imbarazzata dall'entusiasmo che lui aveva suscitato tutt'intorno.

Dav le si accostò. La stava contemplando con tanto amore che perfino un prigioniero proveniente dal sistema di Regulus, dove esistevano cinque sessi, capì subito che cosa succedeva a questo rappresentante della classe HH, anzi, rabbrividì per l'intensità della sua passione.

Come se al mondo non esistessero che loro due, Dav prese Umna tra le braccia e pazzo di felicità la portò in uno scompartimento ricavato nella parete. Mai, come quella notte fantastica, l'amore gli sembrò più completo e Umna più sua che mai. Anche il pensiero dell'incontro che l'indomani l'avrebbe visto nuovamente opposto a Kim Kerim suscitò in lui un sentimento di esaltazione, nonostante il crollo della sua imbattibilità subìto nella prima manche della sfida. In questo compiacimento giocava anche il ricordo di suo padre. Gregory Bogar sarebbe stato orgoglioso di lui: mai come in questa occasione il gioco degli scacchi aveva avuto uno scopo così nobile: la salvazione di vite umane.

«Mia cara», le disse Dav al risveglio, «non riesco a credere di averti qui con me! Ho avuto una paura tremenda quando ho scorto l'*Incontro* fra le navi naufragate su questo pianeta...

«Come, non ti sei accorto di me quando la parete s'è fatta trasparente? Ci avevo incollato il naso sopra...».

«No, la visibilità è soltanto unilaterale. Ho temuto che ti fosse venuta voglia di entrare nella stanza del mostro».

«Se non ti avessi più visto, lo avrei fatto...».

«E adesso saresti decomposta nei tuoi elementi».

«Scherzi?»

«Parlo molto sul serio. Nessuno vi ha detto che cosa succede nei sotterranei di Tehom?»

«Non abbiamo parlato molto. Questi etero-antropi parlano lingue molto difficili, ma avevo capito che dall'altra parte della parete si gioca agli scacchi. Dopo, ti ho visto alzarti dal tavolo e andartene... Inoltre, papà è ossessionato da un'idea che ha cominciato a frullargli nel cervello fin dal momento in cui siamo atterrati. Lo saprai da lui, brucia dalla voglia di uscire quanto prima da questa tana. Insomma uno di noi due prima o poi sarebbe entrato di là».

«Siete matti tutt'e due! Se non avreste ottenuto una patta, sareste stati...».

«Ma come, amore mio, non avrei ottenuto una patta? Dimentichi che ho sconfitto perfino Lamb!»

Dav alzò le mani disarmato da tanto candore, e scoppiando a ridere strinse in un abbraccio colei che il destino gli aveva riservato come compagna.

Accadde davvero che non appena Mooneye incontrò di nuovo Dav lo prese in disparte e gli disse esultante:

«Siamo gli uomini più ricchi della Galassia».

«Cosa diavolo hai scoperto?» domandò divertito Dav, che il periodo di separazione aveva reso più tollerante nei confronti del capitano.

«Ma tu, non hai visto proprio nulla?» s'indignò Cap. «Bello spirito d'osservazione il tuo, proprio tu che ti vanti di essere uno scacchista di prima classe!»

«Non mi vanto affatto».

«E il nome che hai dato alla tua astronave?»

«Non sono più invincibile. Ho perso una partita...».

«Neanche agli scacchi vali qualcosa!» brontolò Cap. «Ma non importa, hai il tuo merito anche tu. Se Umna non mi avesse trascinato sulle tue tracce, non sarei mai disceso su Tehom. Nessun danno quindi, se le hai buscate e non sei più invincibile. Faremo soldi a palate senza più bisogno di giocare a scacchi. Appena fuori di qui ci mettiamo al lavoro».

«Che lavoro?»

«Sappi che su queste balze ci aspetta da chissà quanto tempo il più ricco, il più inestimabile dei cimiteri di astronavi. Quasi ogni pezzo ha un valore da capogiro. Proprio così, ci siamo imbattuti in un autentico tesoro».

Dav era di buon umore. Le disquisizioni finanziario-archeologiche di Mooneye non lo seccarono, anzi ebbe la piacevole sensazione di assistere ad un esilarante fenomeno della natura.

«D'accordo, ma prima dovremo uscire di qui. Come pensi di risolvere il problema?»

«Così come sei uscito tu, usciremo anche noi. Ma non perdiamo tempo con queste sciocchezze. Piuttosto dimmi, navigatore: non hai osservato niente di particolare passando sopra il cimitero? Proprio niente?!» Esclamò Mooneye esasperato. «Ma dove avevi la testa? Ebbene, non lontano dal posto dove siamo discesi... Ma sta a guardare che tu non sai nulla di *Sarpakanta II*...».

«Ma sì», mormorò Dav, «come non saperlo?»

«Allora ti rendi conto, penso, che cosa significa aver ritrovato questa corazzata cosmica che 130 anni fa ha conquistato cinque sistemi solari. Il vascello della

seconda spedizione Saparkanta giace qui sopra, ricolmo di ricchezze alla nostra mercè. Il solo premio conferito per la sua scoperta è sufficiente perché possiamo considerarci ricchi sfondati! Che ne dici?»

Dav non disse nulla, perché di nuovo fu preso d'assalto dai prigionieri di Kim Kerim che lo bombardavano di domande. Quelli che qualche volta avevano già visto la parete diventare trasparente erano portati a diminuire le difficoltà della competizione, anche perché molti cominciavano a cavarsela discretamente davanti alla scacchiera. Gli altri, catturati di recente e che non avevano mai gettato uno sguardo dall'altra parte, erano convinti che i "veterani" si fossero spaventati eccessivamente. In breve, erano tutti pieni di speranza. Perfino Krumch, il vecchio cibi, sembrava più ottimista.

«Mi congratulo con te», disse rivolto a Dav. «Sei riuscito assai presto a realizzare un pareggio. Ad ogni modo, a confronto di quello che se l'è cavata prima di te... come dicevi che si chiama?»

«Guthrie».

«In confronto a lui, potrei dire che hai giocato in un lampo. Non usciva più da là dentro, e la cosa m'era venuta a noia. Quando alla fine è riuscito a svignarsela, ci sembrava che fossero passati degli anni...».

«Sì, Kim Kerim mi ha dichiarato che nessuno aveva mai ottenuto la patta così presto».

«Kim Kerim... Quello straordinario scacchista di cui mi hai parlato? È dunque vivo? Ed hai parlato con lui?»

«Per ora ho sentito solo la sua voce. Forse la prossima volta si presenterà di persona».

«Meno male che non sei entrato in crisi di tempo».

«Crisi di tempo? Cosa sarebbe?»

«Come, non sai cosa significhi *crisi di tempo*?»[35]

«Ma sì, dalle letture. Da un punto di vista pratico, però, è come se non ne sapessi nulla. Comunque, là dentro il tempo non ha alcuna importanza».

«Ma guarda! E noi che ci si allenava con l'occhio al cronometro...».

«Allora, vecchio mio, accetti adesso di entrare là dentro con me?»

«Non ho ancora deciso». Krumch ammiccò verso Umna. «Ad ogni modo, sai già chi devi tirare fuori per prima. Provaci, e se ci riesci, quando ritorni ne riparliamo».

Dav aveva pensato di liberare per prima Umna, ma tanto lei che Mooneye furono di parere diverso. Umna voleva essere sicura che suo padre uscisse dal sotterraneo, e Cap aveva il fuoco alle calcagna per l'ansia di trovarsi al più presto in superficie.

«Il primo che uscirà di qui sarò io», decretò Mooneye con fermezza. «Non c'è tempo da perdere. I tesori giacenti sopra le nostre teste devono essere inventariati d'urgenza».

---

[35] A differenza di quanto accadeva nel secolo scorso, quando le partite a scacchi non avevano limite di durata – una memorabile partita giocata da Morphy si protrasse per la bellezza di 19 ore – nelle attuali competizioni scacchistiche il giocatore ha a sua disposizione due ore e mezza per effettuare le prime 40 mosse. Uno speciale doppio orologio, che scatta a intermittenza, provvede a cumulare il tempo di riflessione relativo a ciascuno dei due contendenti. (*N.d.T.*)

«Come volete», si lasciò convincere Dav. «In un certo senso è meglio così. Libererò Cap, e dopo potrò risolvere il problema di Umna, e forse anche del vecchio col quale stavo parlando. Nel frattempo, grazie al mio zaino a reazione, Cap potrà arrivare nel punto preciso dove siete atterrati. Ho indicato tutto il percorso mediante una traccia col laser. Quando avrò finito, voglio trovare l'*Incontro* vicino all'*Invincibile*, che ho ancorato all'uscita del sotterraneo. In quanto all'inventario delle ricchezze, è inutile discutere: lo farai in un'altra occasione. Per adesso accontentati di aver rintracciato la *Sarpakanta*».

«Via, non stare ad insegnarmi quello che debbo fare», ringhiò Mooneye. «Filiamocela alla svelta e troveremo il tempo per tutto».

Quel che accadde subito dopo rappresentò per tutti i prigionieri una novità assoluta. Nessuno aveva mai tentato un simile espediente. Dav salì per primo sulla piccola piattaforma e Cap immediatamente lo seguì.

«Vediamo se vi fanno entrare», disse uno.

«E perché no?» ribatté un altro. «Ci sono tra noi anche quadrupedi, e anche policefali...».

Quasi a confermare questa opinione, la parete scivolò di lato, permettendo alla simbiosi Dav-Cap di penetrare nella sala della macchina.

«Adesso che facciamo?» fece Cap, dopo che la parete si richiuse alle loro spalle.

«È semplice», rispose Dav. «Ci guadagneremo la libertà. Quella comoda poltrona davanti al mostro elettronico, ti aspetta».

«E, prego, quale sarebbe il tuo ruolo?»

«Io ti assisterò, ti farò coraggio e se vuoi, ti potrò servire da bere. Cosa preferisci? Latte, mosto, uno dei 28 tipi di elisir, *zgromb*... Io, per esempio, consumerò in tuo onore uno cherry-elisir. Vediamo se c'è. Ho chiesto uno cherry-elisir!»

In pochi secondi la placca uscita dal muro offrì a Dav il liquore ordinato.

«Avanti, aggeggio della malora!» rise il capitano accostandosi all'automatico alimentare. «Butta uno *zgromb* anche a me!»

La placca comparve di nuovo e un dispositivo incorporato lanciò verso Cap un bicchiere di *zgromb*.

«È impazzita?» gridò Mooneye col volto tutto spruzzato dalla bevanda arancione.

«Non le avevi ordinato di buttarti lo *zgromb*?» spiegò Dav trattenendo a stento le risa. «La macchina ti ha preso sul serio, alla lettera. Dovevi dire semplicemente: voglio uno *zgromb*».

Porgendogli il liquore, continuò: «Bevi e gioca!»

Furioso, il capitano vuotò la coppa e si accomodò davanti alla scacchiera di onice.

«Certo che giocherò! Tu sei troppo presuntuoso. Vuoi che io non strappi una patta a questa bestia elettronica?... Be'? Cos'è questa mossa cretina? Mai visto in vita mia una simile apertura».

In dodici mosse il capitano si ritrovò, come si diceva ai vecchi tempi, K.O.

«Dammi un altro *zgromb*», chiese trucemente a Dav. Dopo essersi dissetato, proclamò: «Questa macchina gioca a vanvera, solo un pazzo come te la può capire. E poiché hai voluto prendermi in giro, ti punirò. Avevo in mente di darvi il premio di *Sarpakanta*. Ci ho ripensato. Prenditi ciò che vuoi dal cimitero, ma *Sarpakanta* resta mia. E adesso fai ciò che ti pare, ma tirami fuori di qui alla svelta!»

«Senti, Cap», disse Dav in tono serio, anche se sorrideva come un ragazzino dopo una monelleria. «Non ti ho preso in giro, ma dovevi convincerti da solo che uscire da questa tana non è una bazzecola. Fa' il conto: questo aggeggio è in funzione da secoli, e appena sedici esseri – diciassette con me – sono riusciti a strappare una patta. Per quanto riguarda la *Sarpakanta* e tutti i tesori accumulati nei paraggi, non me ne importa un fico. Prova ne è che non li ho nemmeno notati. Per me non esistono. E adesso lasciami giocare».

«Spero che non mi terrai in eterno in questa gabbia», continuò a grugnire Cap, mentre si avvicinava interessato al dispositivo degli alimenti.

La seconda partita iniziò con la mossa a2-a4, nella osservanza della pedissequa sistematicità che il congegno perseguiva. Dav intendeva mettere alla prova la capacità della macchina di autoperfezionarsi, la sua forza di recuperare il tempo perduto nell'isolamento e fare proprie le ultime strategie scacchistiche. Perciò, con una nuova figurazione, fece ricorso al procedimento col quale Fischer fu messo in crisi da chi gli tolse il titolo[36], giungendo così ad una fase del gioco in cui ebbe l'impressione di detenere una certa superiorità posizionale. Alla nona mossa il suo misterioso avversario giocò diversamente da quanto aveva fatto in precedenza, azione questa che d'altra parte Dav si aspettava per entrare a fondo in una variante preparata con molta cura. Riuscì ad assorbire il contrattacco del bianco, anzi, a riconquistare perfino un leggero vantaggio, ma la soluzione della lotta s'intravedeva lontana e ancora incerta.

«Sono già cinque ore che giochi», lo scosse per le spalle Mooneye, proprio in un momento cruciale. «Sono stufo di bere *zgromb*, voglio anche mangiare».

«Va bene», fece seccato Dav il quale, con quel noioso di Mooneye accanto, capiva l'inutilità di mirare oltre la patta. Attraverso alcune decisive semplificazioni, affrettò il finale. «Puoi senz'altro mangiare. Così come hai chiesto lo *zgromb*, ordina il cibo...».

«Non mi era venuto in mente. Pensavo che questa diavoleria servisse soltanto bevande. Di' un po': non passeremo mica degli anni in questo bucò!»

«Anni, no. Ma qualche settimana credo che molti l'abbiano passata qui dentro, prima di salvarsi o di essere decomposti nei loro elementi».

«È inutile che tu mi parli di cose orride», rise Cap. «Non mi guasti l'appetito. Tu non mangi?»

«No. Se hai voglia di ritrovarti fuori alla svelta, lasciami concentrare».

Passarono altre due ore circa. Finalmente Mooneye udì Dav esclamare: «Parità!»

La porta di destra scivolò nella sua cavità, con grande gioia del capitano.

«Bravo figliolo! La tua ramanzina non è stata inutile, te la sei cavata discretamente... Be', ora devo lasciarti, *Sarpakanta* mi aspetta. E prendi nota che il malumore mi è passato. Abbi cura di Umna, sii prudente e fa con calma. Non c'è fretta. In attesa che voi arriviate, io inventarierò il meglio delle ricchezze».

Mooneye salì sul nastro scorrevole, e subito la porta si richiuse alle sue spalle.

---

[36] Vedi la nota 33. (*N.d.T.*)

Rimasto solo, Dav fece segno ad Umna perché anche lei penetrasse nella sala della macchina. Il locale vibrava di strani rumori, così come era accaduto anche subito dopo la prima patta.

«Che cos'è questo rimbombo?» domandò a caso.

«Mi sto ricaricando», fu la risposta abbastanza umoristica del congegno. «Questo è il mio *zgromb*».

Con meraviglia, Dav vide entrare Krumch nella sua poltrona mobile, ma in realtà seduto sulla schiena di Umna.

Dav la salutò allegramente. «Ecco la codina di questa creatura bicefala!»

«Per la seconda volta abbiamo ingannato Kim Kerim», sussurrò il vecchio Krumch. I due giovani lo aiutarono ad accomodarsi davanti alla scacchiera di onice. «E adesso chi esce per primo: la testa o la coda?»

Dav e Umna, dopo uno sguardo di complicità, risposero all'unisono: «La testa!»

«Penso anch'io che sia meglio così... Avrò l'agio, fino al vostro arrivo di meditare sulla mia nuova situazione». Si girò verso Dav: «Dal momento che ho commesso questa follia, vorrei anch'io giocare qualche partita...».

«Fa' pure! Ne abbiamo a disposizione venti. Vedi? La macchina ha ricominciato con a3. Guthrie aveva ragione».

«Ah! Si sono susseguite tutte le aperture fino ad h4?»

«Così parrebbe, visto che nella seconda partita il bianco ha aperto con a4. Ma non sei stanco?»

«No, ho dormito parecchio prima di entrare...».

«Senti allora che cosa ti propongo. Mentre noi riposiamo, tu cerca di ottenere una patta. Quando vedrai aprirsi la porta di destra, svegliaci. Non giocare però troppe partite...».

«Che importa! Dopo ogni patta, la macchina ricomincia da capo con a3».

«Non si può sapere come reagirà questa macchina. Io sono convinto che essa impari dai propri errori. Siamo riusciti ad ingannarla, ma non è detto che anche la prossima volta sarà così. E non dimenticare che la dirige Kim Kerim... un pazzoide pericoloso».

I due giovani si appartarono in un incavo della parete. Dav notò divertito che, questa volta, lo spazio apertosi era il doppio di quello per una sola persona. «Si direbbe che Kim Kerim voglia farmi un piacere... ma è più verosimile che il mostro ci consideri una sola persona».

Quest'ultimo incontro d'amore fece risonare nei loro animi echi diversi. Spenti tutti i timori, lei si concedeva all'imperiosa voce del futuro, si abbandonava all'estasi viscerale della continuità che guida il destino della donna. Lui, invece, provava il dolce ed angoscioso sentimento dell'irreversibilità. Due stati d'animo ambigui che in realtà s'affratellavano nella limitazione umana a cospetto dell'immensità cosmica o di un infinito illimitatamente più grande. Il mito dell'invincibilità, ridotto al suo significato più scarno o alla semplice questione di ottenere un pareggio, suscitava, con una coloritura apparentemente diversa, i sentimenti di entrambi.

Al loro risveglio trovarono Krumch impegnato nel finale della quarta partita. Dav gettò un solo sguardo sulla scacchiera di onice, poi, assai perplesso, si avvicinò al pannello alimentare ed ordinò alcune bevande per sé e per Umna.

In un breve volgere di tempo, il vegliardo dovette accettare la quarta sconfitta. Con insolito vigore, che soltanto la forza dei nervi poteva dargli, profferì disarmato:

«Più che di aver perso, mi secca il fatto di non capire come sia avvenuto».

Sorridendo, Dav si accomodò al tavolo di Onice. Questa volta la macchina spostò non il pedone, ma il cavallo installandolo nella casa a3. Dav teneva Umna per la vita, così come secondo la leggenda un grande musicista del passato abbracciava la sua donna, improvvisando nello stesso tempo preludi e fughe sull'organo.

Alle loro spalle, Krumch seguiva in silenzio lo svolgimento della partita. La risposta di Dav in e5 alla prima mossa, e poi... 2.b3, f5; 3.Ab2, Cf6; 4.c4, d6... Le mosse che si susseguivano con ritmica rapidità suscitavano nella coscienza del vecchio, nato da navigatori eridanei, l'armonia severa che le arie di Bach avevano avuto per i Terrestri.

Krumch si abbandonò – almeno fino a quando gli sembrò di capire la logica delle mosse – alla mercè di questa musica astratta. Improvvisamente, non seppe più resistere e prese a commentare, prima sussurrando, poi a voce sempre più forte. Era diventato, senza accorgersene, un "chibiz"[37]. Un simile personaggio è, per definizione, un osservatore ignorante, ingenuo e dominato dall'orgoglio demiurgico. Perché il vero spettatore di una partita, se non è il destino stesso, dovrebbe non poterla sopportare.

«Vecchio», gli disse in ultimo Dav, «ti ho lasciato tentare la sorte per quattro volte. Ora tocca a me combattere. E i tuoi suggerimenti, o sono validi, e allora potrebbero servire all'avversario, o non valgono nulla ed hanno il solo merito di disturbare».

«Ho capito», si vergognò Krumch, e alzando le mani balbettò: «Non so cosa mi prende, sento una tremenda stanchezza...».

Lo trasportarono nella cavità, poi Dav riprese il gioco. Dopo circa tre ore di sonno, il vecchio si risvegliò rinvigorito. Bevve un succo di ormoni vitaminizzati e senza una parola si sedette nella sua poltrona. Ad un certo momento, una suggestiva combinazione dei pezzi gli stuzzicò la voglia di aiutare Dav. Si astenne stoicamente e rimase calmo fino a che la macchina propose: «Patta in undici mosse!»

Mentre l'uscio di destra scivolava di lato, Umna e Krumch poterono assistere ad un confidenziale dialogo fra Dav e la macchina da scacchi. «Riprendi anche le aperture con le quali hai perduto?»

«Perduto?!» s'indignò la macchina. «Esisterei ancora, forse?»

«Credevo che, come me, anche tu considerassi il pareggio un insuccesso».

«Prenderò in considerazione anche questo aspetto».

«In realtà volevo domandarti con quali aperture sei stato costretto alla patta».

«Una volta dopo Ca3, quattordici volte dopo g4, ed ancora una volta dopo h4».

«Ti ringrazio», gridò allegro Dav. Ormai sapeva: la diciottesima partita sarebbe iniziata con l'apertura g2-h4».

Un roboante tumulto giunse all'orecchio dei tre.

---

[37] Colui che assiste al gioco delle carte. (*N.d.A.*)

«Ora ricordo», disse il vecchio. «Quando quel Guthrie di cui mi parlavi ebbe finito di giocare, udii questo stesso rumore, ma più tardi, quando se la fu svignata con la sua astronave, il rimbombo si fece diverso».

«Sarebbe il caso che tu andassi via, o piuttosto che ve ne andiate entrambi, al modo che siete venuti...».

«Credi che ce la faremo di nuovo?» chiese Umna. «Vorrebbe dire che potremmo uscire tutti più in fretta... Muoio dalla curiosità di vedere che cosa ha combinato mio padre».

«Te lo dico io. Cap avrebbe avuto tutto il tempo di condurre la sua astronave vicino alla mia. Ma non lo ha fatto... Avremmo avvertito la vibrazione durante la discesa dell'Incontro. Per ora è ancora occupato con l'inventario dei tesori. Perciò fino al mio ed al suo arrivo, voi due aspetterete a bordo dell'*Invincibile*. Capito?»

«D'accordo», fece Umna e si girò verso Krumch: «Alzati un attimo, voglio sistemarmi nella poltrona!»

«Forse sarà meglio che tu vada da sola», disse esitante il vecchio. «Io vorrei rimanere..». Guardò con occhi languidi il tavolo di onice. Poi, senza un nesso apparente, si rivolse a Dav: «Alla ventitreesima mossa eri in posizione nettamente superiore. Perché non hai continuato a premere?»

«Penso anch'io che eri in vantaggio», intervenne Umna. «Proprio non potevi vincere?»

Dav rise, imbarazzato:

«Sarà stata un'impressione, ma... l'ho avuta anch'io». Spinse Umna per le spalle, chiedendo a Krumch: «Quindi vorresti rimanere e giocare ancora...».

«Ho capito», sorrise Umna avviandosi verso l'uscita. Abbracciò Dav e gli sussurrò all'orecchio: «Questa volta le cose sono andate bene, ma d'ora innanzi non ci lasceremo più».

Prima che la porta si richiudesse alle spalle di Umna, Dav aveva fatto cenno ai prigionieri di far entrare qualcun altro. Nessuno si fece vivo. La macchina aveva aperto il sesto round spostando il cavallo bianco nella casa c3. Il vecchio stette a pensare parecchio prima di avanzare il pedone in c5. Poi, le mosse continuarono ad un ritmo più sostenuto: 2.e4, Cc6; 3.g3, g6... per arrivare alla posizione così detta "Siciliana chiusa", come si era giocato prima, a colori invertiti.

Secondo la sua abitudine, Dav gettava solo di tanto in tanto uno sguardo distratto sulla scacchiera. Si chiedeva con una certa inquietudine perché mai più nessuno fosse entrato nella sala della macchina. Nessuno aveva più osato, o semplicemente era intervenuto Kim Kerim, non più disposto ad essere ingannato?

Krumch aveva scelto come impianto di gioco, quello stesso adottato dalla macchina nella prima partita. La sua posizione era alquanto scombinata, proprio perché ottenuta giocando sotto tratto. Comunque, il bianco avrebbe fruito con fatica della propria superiorità, se il vegliardo, forse desideroso di rivincita, non avesse sopravvalutato le sue possibilità di vittoria nel finale. Alla trentunesima mossa rivolse uno sguardo disperato al suo "assistente", che in verità lo assisteva con molta indifferenza: la difesa di Krumch era a brandelli.

«Sai una cosa? Nella mia astronave c'è da bere e da mangiare. Ma debbo riconoscere che qui l'approvvigionamento è migliore. Intanto ti consiglio di piantarti

davanti al bar e ordinare ciò che desideri. Nel frattempo, con questa scacchiera mi ci diverto io...».

«Bar? È così che voi chiamate il becco di alimentazione?» domandò serio Krumch seguendo il consiglio del giovane. Dav stava spingendo il pedone in 5, in risposta all'apertura c2-c3, mossa per niente utile al bianco, ma conforme al procedimento della successione automatica di tutte le possibili aperture.

Il vegliardo aveva chiesto un "cygni-stew". Mentre lo assaporava, si fece dell'idea che il servizio-vivande della sala da gioco era probabilmente più attrezzato e raffinato di quelli installati fuori, nella grande anticamera. Accarezzò perfino l'uzzolo di restare lì dentro per il resto dei suoi giorni, ma non sapeva se sarebbe stato possibile, e allora con dispiacere concluse che non appena la porta di destra si fosse aperta, lui ne avrebbe comunque approfittato.

Aveva mangiato con avidità e ora avvertiva una certa pesantezza di stomaco. E così pensò con timore ai cibi che lo aspettavano sui diversi pianeti, sì da provare in anticipo nostalgia per quelli ai quali si era assuefatto durante tredici decenni.

Dav interruppe le sue meditazioni gastronomiche:

«Puoi andare, vecchio mio». Lo condusse verso la porta di nuovo aperta e aggiunse: «Osserva le immagini sulle pareti della galleria! Assisterai ai momenti cruciali della storia degli scacchi. Nell'ultima sequenza vedrai lo stesso Kim Kerim».

L'ottava partita. Dopo le prime mosse effettuate rapidamente, 1.c4, e6; 2.Cc3, d5; 3.d4, Cf6, entrarono nel così detto gambetto di *Donna*, che i leggendari Fischer e Spasski avevano impostato nel quarto round della loro drammatica gara.

Nelle azioni del bianco, Dav individuò sorpreso un intreccio fra lo stile di Kim Kerim e un modo di pensare non umano. Certo, era un Kim Kerim con uno stile giammai registrato nelle cronache, un Kim Kerim diverso, cristallizzato in un disumano artificio vertiginoso. Dav aveva come l'impressione di contemplare un palinsesto i cui strati visibili si spostassero in continuazione, come una faglia liquida e ingannevole.

Tutte le volte che aveva gareggiato contro le macchine, la vittoria era stata sua. La lotta aveva qualcosa di estremamente semplice, eppure di terribilmente profondo, libero com'era dalle scorie dello psicologismo, solo concentrato sulla profondità delle possibili varianti. Come una musica purissima. Probabilmente, questo era proprio lo stile di Dav. Domandò:

«Come mai nessuno può più penetrare qui dentro?»

«Per le lucertole è vitale la testa, non la coda», rispose la macchina, sotto metafora.

«E con questo? Per due volte mi sono permesso di rifarmi la coda...».

«Le tue code non meritano altro che di essere ridotte ad elementi semplici».

«E di quelli che sono usciti, che ne è stato?» si spaventò Dav.

«Quelli sono già fuori».

«Sicuro?»

Non ebbe risposta, ma sulla parete s'illuminò uno schermo. Vide sullo sfondo l'*Invincibile*, e vide Umna accanto alla poltrona mobile di Krumch. I due pazzi della famiglia si fanno aspettare, pensò Dav, e si tranquillizzò. La "partita" per la quale era tornato era vinta: ancora una patta e potevano decollare da Tehom.

Ma nello stesso tempo lo turbò una vaga insoddisfazione. Andarsene dopo aver subìto una sconfitta? A sentire Umna era ciò che lui aveva desiderato per tutta la vita. Eppure, non l'aveva propriamente desiderato, o per lo meno non in quel modo, poiché non riusciva a liberarsi dal sentimento di frustrazione. Anche se non aveva mai incontrato un giocatore della formidabile forza di Kim Kerim – ma era con costui che giocava realmente? – la sconfitta subita, per quanto senza diritto d'appello, non la considerava affatto convincente. Il fatto stesso che l'apertura costituiva invariabilmente l'appannaggio della macchina, non significava forse che lo sfidante era per definizione in svantaggio? In compenso, almeno nel suo caso, Dav aveva la superiorità degli ultimi due secoli di teoria scacchistica che il solitario di Tehom pareva ignorare.

Come se, indovinando i suoi pensieri, volesse allontanare da lui l'idea di una simile superiorità, la macchina volle speculare sulla debolezza di alcuni pedoni neri adottando una linea posizionale che i giocatori moderni non usano più da molto tempo. Dav rimase tanto più sorpreso quando s'avvide che ciò che sembrava soltanto un bizzarro recupero nelle anticaglie del gioco, era in realtà un'innovazione efficacissima nella variante d'attacco del bianco, utilizzata dai maestri galattici.

Il suo imponente edificio si trovò d'un tratto nelle sabbie mobili. Ora avrebbe dovuto ripercorrere e analizzare un'infinità di vie prima di poter scegliere il giusto tratto, un impegno titanico che avrebbe anche potuto superare, anche se il suo rivale possedeva per lo meno la stessa forza di calcolo. Ma come sempre accade, il venir meno d'un vantaggio si trasformò di colpo in uno scacco inesorabile.

Perdendo la partita, Dav pensò di essere stato ingannato. Ma in nessun caso era stata la macchina ad ingannarlo. Questa non era a conoscenza del piano che lui aveva improvvisato. Si era ingannato da solo, attribuendo all'avversario un'informazione tecnica inesistente.

Poteva ancora, quella gara, chiamarsi "guerra psicologica", dal momento che Dav aveva la sensazione di misurarsi come sempre con se stesso?

Stava sdraiato sul giaciglio all'interno della nicchia, contento di non avvertire ancora le scosse provocate dalla discesa dell'*Incontro*. Se Cap non aveva fretta di arrivare, lui aveva ancora tempo di rimanere nel regno sotterraneo degli scacchi. Poche ore prima, aveva pensato che, non appena avesse ottenuto una nuova patta, subito avrebbe abbandonato Tehom. Ma aveva anche avvertito il disappunto di non aver sconfitto Kim Kerim...

Eccolo invece già al secondo smacco! Ora Dav capiva perfettamente ciò che aveva avvertito subito dopo la prima sconfitta. Si era insinuato in lui il gusto della rivincita. Per un momento gli balenò l'idea che in realtà Kim Kerim volesse vendicarsi di qualcuno... Ma se anche Kim Kerim avesse ambito, come ambiva egli stesso, alla soddisfazione della rivincita?

Scotendosi da quella ragnatela di interrogativi inoperosi, tornò a sedersi al tavolo di onice. Dopo l'inizio in d3, cui seguì la risposta di Dav in e5, e quindi 2.c4, Ce7 3.Cc3, Cc6 4.g3, g6, la partita confluì come nel primo round nella difesa Siciliana chiusa.

Dav modificò la visuale del suo gioco. Di solito la capacità d'individuare e selezionare "varianti" lontane, si fonde con la forza di organizzare il piano concreto della lotta. Il fenomenale spettro descritto dal calcolo della macchina era però costretto entro certi limiti storici. Strategia e tattica dipendevano dalle informazioni che Kim Kerim aveva un tempo programmato e dalle acquisizioni più recenti carpite agli avversari. Pertanto, Dav s'impegnò di affrontare la coppia Kerim-calcolatore, situandosi al livello delle loro nozioni scacchistiche.

Anzi, per quanto Kerim avesse affermato che competere con la macchina significava competere con lui, Dav era giunto alla conclusione di dover giocare come se il rivale fosse soltanto il calcolatore. La stessa successione delle aperture ne costituiva la prova. Comunque, si era proposto di dissipare alla prima occasione il mistero di quell'ambigua maniera di giocare.

La battaglia durò, come nei tempi da favola della scacchiera, tre giorni, considerato che nel frattempo Dav si era coricato tre volte. Alla fine delle ostilità, concluse in perfetto equilibrio, l'uomo ebbe l'impressione di aver afferrato alcuni fili essenziali della struttura del "mostro".

La porta di destra scivolò dolcemente di lato. Il vano dell'apertura invitava alla fuga. Ma a Dav parve che il rombo che seguiva ad ogni patta fosse durato più delle altre volte. Forse il mostro era in crisi. Poteva egli abbandonare l'arena proprio nel momento decisivo della sorte, il "momento della verità"? Cap non era ancora tornato, diversamente le vibrazioni avrebbero avvertito Dav perfino durante il sonno.

«Non te ne vai?» disse ad un tratto la voce della macchina. La domanda affrettò la sua decisione:

«No».

«Si chiude la porta, allora, e si comincia un'altra partita?»

La proposta aveva un tono dolcemente interrogativo, come se la macchina gli avesse chiesto un favore.

«Non vedo perché la porta si dovrebbe chiudere», rispose Dav. «Comunque... possiamo cominciare una nuova partita».

Lo svolgimento del decimo round ebbe una svolta sconcertante. Dopo un preludio eseguito con tutta rapidità (1.d4, d5; 2.c4, e6; 3.Cc3, Cf6) si giunse in strano modo allo stesso avvio dell'ottava partita. Ripensando al suo secondo smacco, Dav ebbe da rimproverarsi un solo errore, commesso verso la fine della competizione. L'avversario sembrava dargli conferma di questa sua supposizione, poiché dopo la nona mossa adottò un diverso indirizzo strategico.

«Perché hai cambiato gioco? Mi avevi vinto, no?»

«Ti ho battuto nel finale a causa di una mossa che tu certamente non vorrai ripetere. Per poter vincere di nuovo debbo perfezionare i miei "colpi"».

In verità, compiendo un prodigioso salto nel lungo percorso dell'evoluzione scacchistica, la macchina si avvicinò di molto al trattamento, con cui i moderni maestri galattici affrontavano il problema. Ma furono proprio i "progressi" del bianco a favorire Dav, al quale questa concezione di lotta era più familiare.

Giunti all'epilogo del dramma, il mostro si permise per la prima volta un commento:

«Avvenimento paradossale; con un gioco più debole ti avevo vinto, ed ora che ho giocato meglio sono arrivato appena alla patta».

Il tono umoristico della macchina, forse involontario, stuzzicò Dav, che proprio in quel momento stava per attuare quanto aveva deciso in precedenza. La porta era aperta e dall'alto giungevano le vibrazioni dell'*Incontro*. Nonostante l'onda di umanità nella voce del suo rivale, Bogar era convinto che l'osservazione non proveniva da Kim Kerim.

Allora avvenne qualcosa di sorprendente: prima che il suo partner richiedesse l'accordo di iniziare l'undicesima partita, la macchina, come se fosse desiderosa di continuare la lotta, mosse il pedone da a2 in a3. Nel frattempo, la porta era rimasta aperta!

«Kim Kerim!» gridò Dav guardando sprezzante verso la galleria che conduceva alla salvezza. «Se ci tieni che io continui a giocare, rispondi!»

«Riguarda te, se continuare o meno. Cosa vuoi?»

«Voglio competere con te».

«È con me che competi».

«Ah, senza calcolatore non ne sei capace...».

«Lo hai forse sconfitto per poter pretendere di affrontarmi?»

«Nemmeno tu lo hai mai vinto!» si accanì Bogar. Ma il suo interlocutore conservò il silenzio. «Allora lo chiedo a te, bianco! Ti ha mai sconfitto qualcuno?»

«Mai, nessuno!» pronunciò con grottesca ma terribile certezza il mostro.

«Chi mente?» riprese Dav. «Perché uno di voi due mente».

«Ti affretti un po' troppo con le conclusioni, ragazzo», intervenne ancora Kerim. «È vero, dal lontano giorno in cui contagiai *questo pianeta* con il vizio degli scacchi, non sono mai riuscito a vincerlo, altrimenti lo avrei distrutto. Ma non ho nemmeno subito sconfitte. Tu, invece, hai già subìto due crolli. Le nostre forze non sono uguali».

«Non capisco», scoppiò Dav, «che cosa c'entri il pianeta...».

«Questa è bella. È con un pianeta che stai giocando, e ancora non l'hai capito!» gorgogliò sprezzante la voce dell'altro.

Fu la volta di Dav a non rispondere. Era vero che fra le tante leggende fiorite intorno alla personalità di Kerim, esisteva anche la variante secondo la quale costui avesse addomesticato un pianeta insegnandogli il gioco degli scacchi, ma nessuno, nemmeno Dav, considerava il pianeta scacchista altro che un concetto mitico dell'invincibilità.

Dav si sprofondò nel gioco come se dalla sua sostanza avesse potuto spremere il succo della verità. Senza ancora credere nelle parole di Kim Kerim, riconsiderò il tutto sotto la luce di questa ipotesi. Una certezza era il fatto che l'avversario non agiva in modo umano, per quanto manifestasse un insight[38] straordinario. Ma non poteva considerare quell'intelligenza né animale, né moletronica, malgrado gli automatismi che gli . scopriva continuamente. Non aveva mai incontrato una profondità di calcolo tanto abissale... neanche nelle partite di Kim Kerim passate nella storia.

[38] La diminuzione della zona di errori che un animale o un ordinatore commette nel corso delle esperienze d'istruzione. (*N.d.A.*)

Quale diabolica contraddizione!

Sembrava che il tempo fosse stato abolito e che frammenti della sua immensa entità apparissero come strani pesci sopravvissuti allo sterminio della fauna d'un oceano esploso...

. . . . . .

Trasformare un pianeta in un giocatore di scacchi, ecco un'idea straordinaria e affascinante! Ma in che modo? Per diventare scacchista, Tehom avrebbe dovuto possedere ciò che si chiama "raziocinio", avere cioè un suo encefalo, oppure, come in certi miti, che fosse esso stesso un cervello. Un'entità veramente fantastica! Soprattutto ricordandosi dei due soli con le loro perturbanti gravitazioni... Anche l'intensità delle partite che continuava a giocare era sopraffatta dall'ossessionante immagine d'un pianeta dotato di raziocinio.

Quale incommensurabile quantità di cellule nervose potrebbe avere un simile colosso? Dav avvertì un male alle viscere e per un attimo si chiese se avrebbe accettato d'impegnarsi nella lotta, conoscendo la natura del suo rivale. Poi, come sospinto da quella febbrile follia, spesso manifestata dai matematici alle prese con l'infinito, si disse che avrebbe affrontato perfino il Cosmo, se questo avesse potuto giocare agli scacchi.

. . . . . .

La partita che stava analizzando – quale? – era di natura del tutto diversa dalle altre. La natura scacchistica di Tehom gli riempiva ormai i pensieri, dava perciò un peso immenso ad ogni mossa in corso. Era come se il favoloso etere, questo plasma dell'incognito e del continuo, fosse diventato improvvisamente respirabile, afferrabile, ponderabile. Quasar, da sempre, Dav aveva avuto la convinzione che la battaglia sul tavolo dei 64 quadrati e la "risoluzione assoluta del gioco degli scacchi" fossero due problemi distinti: mentre il primo significava una competizione tra intelligenze con possibilità neuropsichiche limitate ed equipollenti dal punto di vista matematico, l'altro problema, malgrado all'inizio rimanesse nel campo del finito, rappresentava per la mente umana un gioco senza limiti.

L'invincibilità di Tehom, fino a quel momento, costituiva comunque un indizio che la sua intelligenza era superiore nei confronti degli altri cervelli naturali e artificiali conosciuti. Tra questi e lui, Dav Bogar, c'era forse lo stesso rapporto che intercorreva tra lui e Tehom? Pareva di sì, dal momento che aveva subìto due sconfitte, anche se il modo in cui era stato superato non si poteva considerare decisivo. Del resto, era anche riuscito a strappare sei patte. Dunque esisteva una zona nella quale era possibile neutralizzare il suo avversario.

«In fin dei conti», si chiese Dav stupito dall'evidenza dell'idea, «per quale motivo continuerei a giocare? Perché mai continuerei se non fossi capace o non volessi vincere?»

Una cosa era chiara: come un tempo aveva considerato le patte come sconfitte, questa volta, data la natura del nemico affrontato, poteva quasi considerarle vittorie. Ma non una tale vittoria aveva sognato. Continuava comunque ad analizzare con prudenza, perché in nessun caso voleva perdere ancora.

Le vibrazioni dell'*Incontro* lo distolsero dai suoi pensieri.

«Passami l'esterno!» ordinò Dav.

Sulla superficie dello schermo apparvero le due astronavi. Vide Mooneye che discendeva la scaletta.

«Basta così», fece Dav con subitanea agitazione.

Si rese conto che non disponeva di molto tempo. Lo avrebbero aspettato per qualche giorno, così che lui doveva fare in fretta, e questa prospettiva gli provocò un acuto dispiacere. Sentiva un forte desiderio di Umna ed avvertì un senso d'avversione per ciò che lui stava facendo lì, nella tana di Kim Kerim. La coscienza stessa di questa avversione produsse in lui un atroce intensificarsi della medesima, accompagnata dal più completo svuotamento di ogni significato esistenziale. Mai, nemmeno quando Gregory Bogar gli aveva chiesto di non giocare più, Dav si era sentito tanto straziato. E tuttavia, nello stesso tempo, mai era stato cosciente in tal misura della sua vulnerabilità umana.

Probabilmente, in quegli istanti aveva compreso di avvicinarsi ad una carriera folle. L'amore per Umna, forse, avrebbe vinto, poiché l'amore era poi l'aspirazione di convertire la sete di assoluto in una vita normale.

E, sempre in quei momenti, Dav aveva compreso come fintanto che la malattia, la vecchiaia o una passione parallela non li avesse sviati dal loro cammino, i grandi scacchisti di tutto il mondo – con rarissime eccezioni tipo Botvinnik – erano stati degli spaventosi solitari.

«Da quando giocate insieme», lo fece trasalire la voce di Kim Kerim, «Tehom ha compiuto grandi progressi. Prima gli era molto difficile riprendersi dopo lo choc d'una patta. Ora vedo che recupera con più facilità...».

La voce rifletteva una strana ironia, quasi maligna. «C'è qualcosa che non gli garba nel modo in cui si svolge il nostro gioco», si disse Dav. «Eppure», continuò a gracchiare la voce, «credo che se fosse costretto a sopportare diversi pareggi consecutivi, giungerebbe alla soglia della deteriorazione».

Irritato, Dav si toccò la guancia, che sentì irsuta. Un brusio inquietante proveniva dalle profondità. Le parole di Kim Kerim erano sicuramente una trappola tesa ad addormentare la sua prudenza. Forse il grande scacchista rimpiangeva d'avergli rivelato la vera identità del suo rivale. Ad ogni modo, l'intermezzo indebolì l'intensa concentrazione di Dav, facendolo cadere in una mossa non sbagliata, ma scialba, che fece precipitare il finale.

Con la sensazione vaga, forse illusoria, di aver potuto vincere, Dav si sorprese a gridare con rabbia, senza badare alla porta che, per la nuova patta ottenuta, si era docilmente riaperta.

«Sei crudele e disumano, Kim Kerim, ed inoltre ti burli dei tuoi avversari».

«Crudele... disumano? Ma se ne ho cura addirittura come un padre! Molti di loro sopravvivono da decine di anni in questo asilo dell'intelligenza. E basta una patta per aprir loro la strada verso la così detta libertà».

«Ho visto che ne hai fatto del cefalopode...».

«Quello, non soltanto non conosceva gli scacchi – e avrebbe potuto imparare prima di mettere qui dentro i suoi tentacoli – ma è stato anche aggressivo. Se mi fossi trovato nella sala, mi avrebbe annientato col suo laser».

«Era in zugzwang, quindi in legittima difesa. In qualsiasi modo avesse agito, era già spacciato. Ma sei stato tu ad attirarlo in questo trabocchetto».

«Io? Già ai miei tempi, sulle carte siderali, Tehom figurava col segno dell'interdizione. Cosa cercava qui, quel cefalopode?»

«Forse è stato un incidente a provocare la sua discesa su Tehom...».

«Simili incidenti possono avvenire solo di rado. E anche in tal caso non doveva agire da stupido e in modo provocatorio. Se si fosse comportato da essere civile, con più oculatezza, sarebbe rimasto in vita. No, tutto ciò che hai blaterato sulla mia crudeltà o disumanità manca di ogni fondamento. E poi... Cos'è che ti fa pensare ch'io mi burli dei miei avversari? Di te, dimmi, mi sono forse burlato?»

«Tutta questa farsa che hai messo in piedi è uno spregio».

«Per ora ho ascoltato solo insulti e non argomenti».

«Tranne me, è mai sceso qualcuno su Tehom appositamente per affrontarti?»

«Non lo so. Non li ho interrogati».

«Lo sai benissimo, invece. Se fossero discesi con questo intendimento, te lo avrebbero dichiarato, così come ho fatto io... Quindi, tutti i tuoi partner sono stati vittime in partenza. Ti sei insultato da solo, scegliendo a vanvera gli avversari. E più ci penso, più mi è difficile riconoscerti. Quella che sia la tua vita di uomo, per me Kim Kerim significava il più grande scacchista delle Galassie, colui che ha distrutto X-17, la sua creatura campione planetario perché incapace di sconfiggere il proprio creatore. Ora, invece, ti vedo giunto a reclutare i tuoi rivali tra i giocatori fortuiti! Cosa puoi rispondere?»

«Risponderò al momento giusto, quando potrai capire. Ma te, come vedi, sono riuscito ad attirarti qui... Il mio piano era, se vuoi, un gambetto[39]. Ma il sacrificio è stato superfluo, dal momento che ho trovato il tratto che mi occorreva...».

«Sarei io il tratto che ti occorreva?»

«Lo spero. Per appurarlo, aspetto che tu riprenda il gioco. Ma tu, più che altro, hai voglia di parlare».

«Stavo dicendo del tuo modo di offendere gli avversari», continuò imperturbabile Dav. «A parte i novellini, fermiamoci a quei diciassette che sono stati capaci di ottenere una patta. Là sotto, nella galleria, mi raccontavi qualcosa come di un "commiato elogiativo", ma nell'attimo in cui l'ascensore ci sbarcava fuori, ci trovavamo come topi in un labirinto. Con la tecnica di cui disponi, avresti invece potuto rapidamente indirizzarci al parcheggio delle astronavi».

«Tu guardi le cose soggettivamente», rise Kim Kerim.

«Non pensi di dovermi ugualmente una spiegazione?»

«Ti spiegherò, e dovrai riconoscere che ho ragione. Sarei stato un cattivo giocatore se non avessi usato la strada che dalla galleria porta alle astronavi come un test supplementare per il mio occasionale ospite. Uno capace di chiudere in pareggio deve poter cavarsela anche in quel problema topografico. D'altra parte, il labirinto di colline che ho costruito è un test di comportamento, non un test d'intelligenza. Chi non era degno di sfidarmi doveva essere messo in condizioni di svignarsela al più presto. Anche in questo caso mi sono comportato con umanità».

---

[39] Sacrificio di un pedone o di un pezzo per ottenere l'iniziativa o rafforzare il proprio attacco. (*N.d.T.*)

«Ebbene, stando alla tua dubbia logica, io non sarei degno di competere con te. Se non avessi visto la nave con la quale era discesa qui la donna che ho liberato poco fa, non sarei più ritornato in questo sepolcro».

«Non devi mettere tanta passione in quello che dici. Può darsi benissimo che tu non sia veramente degno. In quanto a ciò che avresti fatto "poco fa", l'espressione è alquanto impropria...».

Lo schermo quadrangolare si illuminò di nuovo. Alla base dell'*Invincibile*, Dav vide installato un modulo anabiotico. Attraverso il coperchio trasparente di ceramica metallizzata, si distingueva, avvolto in una nebbia, il corpo di Umna che dormiva come in un sarcofago.

«Da quando è uscita di qui», commentò Kim Kerim, «sono trascorsi diciassette giorni».

Di riflesso, Dav controllò il suo cronometro atomico, ma constatò con meraviglia che non funzionava più. Un attimo dopo, vide ingrandirsi sullo schermo un dettaglio del modulo. Su una placchetta inox riconobbe la grafia di Mooneye, il quale aveva scritto in fretta con la stillaser: «Ti ho aspettato per due settimane. Non so cosa diavolo tu stia combinando, ma gli affari mi costringono a battermela: devo affrettarmi a riscuotere il premio per la scoperta di *Sarpakanta*. Quella pazza di mia figlia, però, non vuole partire senza il pazzo del quale ha avuto la sfortuna d'innamorarsi. Quindi te l'ho imbalsamata perché tu possa riaverla quando ti salterà in mente di uscire. Ci troveremo su Maratha, oppure vi lascerò un messaggio a Intragal dove sono diretto. Il rimbambito che hai spedito fuori non ha voluto seguirmi. Diceva che preferisce ritornare nella sua dannata prigione. Credo che, me eccettuato, tutti quanti uscite di laggiù siate da legare. Cap».

L'idea dei molti giorni passati con tanta rapidità senza che se ne fosse accorto, procurava a Dav, padrone di una fenomenale memoria, un malessere come dovuto ad improvvisa amnesia, ma era un disagio puramente esteriore. Inoltre, la decisione di Cap di prendere il volo lasciando Umna addormentata accanto alla nave gli dava un senso di liberazione. Per la prima volta pensò a Mooneye con riconoscenza, e preso da bizzarra euforia, attribuì anche a Kim Kerim un'intenzione generosa, anche se poteva essere soltanto uno stratagemma... Per trattenerlo? Dav rise delle proprie divagazioni.

«Cosa fai, parti o giochi?» lo colpì la voce asessuata del suo partner. «Non capisco a che cosa miri. Vuoi forse alimentare la leggenda degli scacchisti che muoiono di consunzione per le troppe partite finite in parità?»

«Va bene, cominciamo un'altra partita!» si decise Dav, e alla mossa d'apertura in e4 rispose con Cf6, adottando la vecchia difesa di Alechin. Tehom non si dimostrava molto aggressivo, tendeva piuttosto a sviluppare il proprio gioco su basi sicure.

«Come sei prudente!» pensò Dav. E poi ad alta voce, con un pizzico d'ironia: «Hai ragione, per entrambi la patta equivale ad una sconfitta». Per quanto sovreccitato dall'idea che nel suo avversario si stesse attualizzando un magmatico processo di umanizzazione, Dav continuò a manovrare con altrettanta prudenza. Nello stesso tempo si rendeva conto dell'assurdità di tutti quei vettori antagonistici, i quali

praticamente si annullavano. Allora si domandò perché mai Kim Kerim aveva avuto bisogno d'un pianeta che lo assecondasse.

Il quesito non aveva rapporto con quanto stava accadendo sulla scacchiera, ma a Dav sembrava essenziale, perché una giusta risposta avrebbe potuto indicare la differenza tra lui e Kim Kerim. Per ciò che lo riguardava, a Dav non sarebbe mai venuta in mente una simile idea. «Forse perché lui gioca in modo meno sinergetico di quanto faccio io», si disse.

Come un buon simultaneista ha compresenti nella mente tutte le partite che sta disputando, così qualsiasi forte giocatore si destreggia, anche se non sempre lucidamente, con una quantità di varianti e combinazioni tra loro intrecciate in modo organico. Egli pensa quindi in concomitanza una successione di mosse, in una continua stima comparativa fino al momento della decisione. Troviamo qui una spiegazione di come il cervello di certi uomini riesca ad operare vertiginosamente su un numero enorme di combinazioni informazionali. Questa facoltà, che è in realtà la base del talento scacchistico, costituisce un fenomeno intuitivo, e per millenni nessuno è mai riuscito a dirigerla in modo cosciente.

Il merito di Kim Kerim sembrava appunto quello d'aver scoperto la possibilità – come uno speciale allenamento – di condurre e dominare questa supervisione sincronizzata di molteplici varianti. Egli aveva realizzato su gruppi di combinazioni in collegamento quella valorizzazione che pochi maestri del mondo antico, come Alechin, riuscivano ad ottenere in merito alle funzioni di un solo pezzo. Pertanto le sue decisioni, prese dopo laborioso pensamento, erano di una efficacia fantastica, specialmente nelle situazioni più complesse.

Dav arrivava invece per intuito a quegli stessi schemi che Kim Kerim elaborava di proposito. Per lui, la decisione era qualcosa di spontaneo. Ecco perché nella sua mente non esistevano varianti distinte, ma serie di posizioni ricche di sfumature, così che le mosse necessarie per raggiungere la vittoria scaturivano non dal ragionamento, ma da qualcosa di molto più elementare.

In quei momenti di "ispirazione" Dav partecipava con tutti i suoi sensi al chiarificatore processo delle strutture, ciò che gli faceva percepire odori, vedere colori, udire suoni. Se ripercorreva una partita, gli tornavano per riflesso alla memoria le sensazioni già provate. E inversamente, qualcuna di queste gli ricordava posizioni e combinazioni.

Forse, proprio la tendenza a razionalizzare il gioco aveva spinto Kim Kerim verso la creazione di giganteschi ordinatori moletronici, e in seguito, all'educazione scacchistica d'un pianeta. Per Dav, invece, qualsiasi protesi intellettiva non costituiva un aiuto, ma una schiavitù, così come era accaduto a Masao Yamato, quell'adolescente geniale che si sentiva stimolato dai computer, ma se ne sbarazzava appena possibile.

«La quarta patta consecutiva», commentò Kerim con una sfumatura di rimprovero.

«Ma insomma, cos'è che vuoi?» l'apostrofò Dav. «Da questo mostro, neanche tu hai ottenuto più di tanto».

«È vero, solo che io ho il merito di averlo creato. È proprio questo che intendo dire: con lui non si può andare oltre la patta. Perdi il tuo tempo, ragazzo. Approfitta della porta aperta, contempla, percorrendo il corridoio, la grandezza ed il crepuscolo

dei nostri grandi predecessori, inviami uno sguardo d'addio quando passi davanti a me, sveglia la tua bella e andatevene da questo pianeta dell'abisso».

«Puoi stuzzicarmi quanto vuoi. Io giocherò fino a quando lo riterrò opportuno...».

«Ah, hai in mente di giocare ancora?»

«Sembra che ti dispiaccia».

«Dispiacermi?» Kim Kerim proruppe in una strana risata. «Per ora sono arrivato al punto di sentirmi quasi indifferente. Pecco contro me stesso a confessartelo, ma hai conquistato la mia simpatia. Una simpatia riflessa. Non comprendi, vero? Più tardi, però, non è escluso che io possa rallegrarmi con te, sempre che tu riesca a vincere. Adesso comprendi ancora meno...».

Intanto, nelle profondità del sottosuolo, si ripercosse un rombo pauroso. «Sta ricaricandosi», si disse Dav. «Questa volta la dose del suo *zgromb* gli procurerà una sbornia».

Poi, Tehom iniziò la nuova partita spingendo il pedone in f3. Dav giocò e7-e5. Seguirono le mosse 2.e3, d5; 3.d4, Cd7; 4.C.c.3, Cc6.

Fu una partita interminabile. Entrambi avevano riflettuto a lungo su ogni mossa. Dav aveva perso il conto di quante volte, nel decorso della battaglia, aveva interrotto il gioco per sdraiarsi nella nicchia della parete.

«Adesso vai meglio», gli aveva detto Kim Kerim ad un dato momento.

Infatti, era così. Dav aveva capito che quando Tehom, a causa di un'apertura incolore o non funzionale, si creava inizialmente debolezze di struttura, un avversario dotato riusciva a metterlo in difficoltà. Lo provavano i tentennamenti e le strane reazioni che l'avversario non riusciva a dominare.

Pareva che un sordo panico si fosse impadronito del mostro contro il quale lottava. O era soltanto un miraggio, un riflesso del suo stesso stato d'allarme? Forse, all'insorgere di questa inverosimile idea aveva contribuito anche il fatto che il congegno di distribuzione alimentare non funzionava più impeccabilmente. I cibi e le bevande ordinate arrivavano con ritardo, alcuni generi non erano affatto serviti, oppure venivano sostituiti con altri, spesso nemmeno similari.

«Il tuo servizio d'approvvigionamento mi sembra in ribasso», reclamò Dav.

Tehom non rispose. Rispose Kerim, quasi mormorando: «Probabilmente vorrebbe buttarti fuori di qui».

Dav non riuscì a discernere se la voce parlasse seriamente o con tono scherzoso. L'unica cosa certa era la sensazione dell'orribile mistero che trasudava in quella stanza.

«Non credo a nulla di ciò che dici», sussurrò Dav come guardandosi da un'entità invisibile. «Mi aspetto sempre nuove sorprese e nuove trappole».

«Sono le trappole inerenti al gioco per il quale ti vanti di essere venuto qui. Per parte mia, non ti tendo alcuna trappola... Questo è un attimo cruciale. In un momento diverso potrei rimpiangere ciò che ti sto dicendo: scappa di qui prima che puoi! Per il bene di tutti...».

«Anche per il tuo?»

«È una domanda pericolosa».

Uno spiacevole rumore di sommovimenti tettonici aveva cominciato da un po' di tempo ad accompagnare il corso delle partite. Dav si era suo malgrado abituato a quel

rimbombo di spostamenti sotterranei, nei quali gli pareva d'indovinare gli sforzi di Tehom per sostenere la lotta...

La partita procedeva come su un filo di rasoio, con attacchi e contrattacchi valutabili solo con calcoli di entità astronomica. Ci fu una fase in cui muovendo per tre volte lo stesso Cavallo, Dav lo espose a turno in tre punti diversi della postazione nemica, ma il bianco continuava ad ignorare l'offerta del pezzo. E così, il Cavallo tabù ritornò nella posizione primitiva. Solo allora il nero scatenò una nuova combinazione boomerang attraverso i cui ultraraffinati meandri si poteva pervenire ad effetti disastrosi per lo schieramento avversario.

Dav era sereno soprattutto perché questa volta Kim Kerim si era astenuto da ogni commento. «Se avesse veramente desiderato che io vincessi, questo era proprio il momento opportuno per apprezzare la posizione. Ma lui tace. Per non dare suggerimenti al bianco? Ma quali suggerimenti potrebbe ancora dargli? È ovvio che ormai ho la vittoria in pugno!»

Già vedeva se stesso all'uscita del sotterraneo. Immagini che emergevano da insondabili lontananze lo invasero, lo scoppio d'allegria d'una ragazza attorniata da un gruppo di pirati in vena di facezie... Poi, lo sguardo d'ammirazione d'un vecchio quasi paralitico... Non aveva idea di dove lo avesse visto o rivisto... Sapeva solo che si trattava di un grande scacchista...

Sembrava che Tehom continuasse a calcolare all'infinito. Dav fu assalito da un'impazienza febbrile e un pensiero irresistibile lo trafisse: «Debbo fuggire di qui al più presto possibile». Sollevò una mano a toccarsi il volto e si spaventò: le dita incontrarono una barba di cui si era scordato. Già da tempo, quando la sua superiorità non era accertata, Kim Kerim l'aveva consigliato di ritirarsi. Invece, nel momento in cui Dav stava per vincere, taceva.

La fretta di sconfiggere Tehom sembrava farlo impazzire. Il corridoio che portava alla vittoria era sicuro, ma esigeva una precisione matematica identica a quella richiesta durante la discesa delle astronavi. Ma il nero giocò inerte, e la risposta del bianco si abbatté fulminea, come per timore che Dav potesse ritirare la propria mossa...

Nell'attimo in cui sul tavolo da gioco fu sanzionata la sconfitta del nero, tutti gli "occhi di pavone" della stanza si accesero in una folle sarabanda. La porta si richiuse, ma Dav ebbe l'impressione di vederla scorrere di lato, al rallentatore.

«È bene che tu sappia», si decise infine a prendere la parola Kim Kerim, «che non gli ho mai lasciato intendere che possa esistere un cervello più potente del suo».

Per quanto non si precisasse di chi si trattava, Dav capì. «Perché mi dici questo?»

«Non è escluso che ti sia utile. Ti avevo avvertito che è invincibile».

«Menti!» esplose Dav. «Ero ad un passo dalla vittoria».

«Ma quel passo non sei stato capace di compierlo».

«Mi sono affrettato».

«Ti affretti anche ora. Il problema è più grave di quanto tu creda e rappresenta lo stesso scacco della mia vita... *Il nostro avversario ha realmente risolto il gioco degli scacchi*».

«Come lo sai?» domandò Dav rabbrividendo.

«Osserva, sul quadro dì sinistra, la scritta: 10 elevato alla centosettesima potenza. Nel momento in cui ha percorso tutte le varianti possibili, si è accesa una lampada color indaco, il segno che la sua memoria illimitata ha risolto il problema».

«In quanto tempo?»

«Non posso dirtelo. Il suo tempo è diverso dal tuo. Ma l'essenziale non è questo. Quel che conta è l'aver rilevato che a dispetto della sua fantastica capacità, *non è riuscito a vincermi*. Ho capito di aver realizzato un meccanismo perfetto, ma che ho sempre alterato la sua natura, limitandolo a giocare con me. Capisci?»

Dav capiva, ma la cosa era inconcepibile. Sentì d'un tratto ciò che aveva da tempo sospettato, ancora da quando si era abituato a valutare l'intelligenza del suo partner dalle mosse che quegli faceva sulla scacchiera. Sentì la concretezza dell'osmosi che funzionava tra loro. Attraverso ogni partita giocata, il mostro incorporava sempre di più i metodi e gli schemi cognitivi da risolvere. Ma anche lui – Dav ne era ormai certo – aveva assimilato Tehom. La *sensazione* – inverosimile, per quanto teoricamente accettata dai matematici – del fatto *che la parte può equivalere all'intero* [40], fece sprofondare Dav in una vertiginosa tempesta.

Nel corso della nuova partita, Dav ebbe occasione di afferrare alcuni strani tratti psicologici dell'avversario. Costui, dopo l'inattesa vittoria, guarito come d'incanto da tutte le nevrosi, manifestava i sintomi d'una autentica felicità. Come di conseguenza, l'approvvigionamento migliorò gradualmente, anzi, oltrepassò la misura. Dav chiedeva, per esempio, una mistura ormovitaminizzata e il distributore, senza che gli si fosse ordinato, serviva in più un flacone di *zgromb*. Poteva essere il segno di una amabilità sarcastica o di una sregolatezza in controsenso, ma entrambi i casi indicavano una strana umanizzazione del pianeta, sempre escludendo il presupposto che l'autore di quel curioso comportamento fosse Kim Kerim. E Dav era incline a credere che costui non c'entrasse. Anzi, col tempo, era arrivato alla convinzione che in realtà il vecchio campione avrebbe desiderato sconfiggere il mostro per tramite di lui, temerario sfidante...

Si erano addentrati in una "olandese" che avevano già percorso tempo addietro con inversione di colori... I boati e gli stridori sotterranei si erano placati, sostituiti dalle fusa lontane e sonnolente dei compressori per l'aria condizionata.

Ad una certa manovra dei pezzi neri, la voce di Tehom commentò con un tono tanto più grottesco, quanto più sonava neutro: «Qualcun altro ha già cercato di trarmi in inganno in questa maniera, ma non ce l'ha fatta».

Dav non poté trattenere un sorriso, al ricordo che quell'impersonale "qualcuno" era proprio lui. Non soffriva più per l'ultimo smacco, perché intuiva che lo choc subìto doveva essersi ripercosso anche sul suo avversario. Poi, ripensò alla causa delle tre

[40] Evidente riferimento alle teorie del matematico tedesco Georg Cantor, il fondatore dell'*aritmetica dell'unito*. Per appurare l'uguaglianza tra due infiniti, Cantor ha proposto il criterio della corrispondenza biunivoca, che si ha quando ad ogni termine della prima serie infinita si può far corrispondere un termine della seconda serie. Ne consegue, tanto per portare un esempio, che la serie infinita dei soli numeri è esattamente uguale a quella di tutti i numeri, pari e dispari. Vale a dire che nel mondo dell'infinito una parte può essere uguale al tutto. (*N.d.T.*)

sconfitte con la freddezza di chi avrebbe contemplato le proprie ferite da tempo cicatrizzate.

All'inizio della gara, Dav aveva perso perché essendo all'oscuro della natura del suo fenomenale nemico non aveva sviluppato un piano coerente. La seconda volta aveva sbagliato perché convinto di affrontare Kim Kerim, cioè un essere umano. Il terzo errore derivava dall'ipotesi che il suo rivale planetario fosse soltanto una "macchina perfetta". I meandri "psichici" di Tehom smentivano però anche questo presupposto. La soluzione si trovava probabilmente a metà strada, oppure più esattamente al limite...

Il bianco giocò distaccato, esuberante, ma sufficientemente cauto perché il nero, senza più proporsi la vittoria, ottenesse in ultimo il pareggio.

Sulla scacchiera apparve l'apertura in g3. Secondo l'automatismo delle aperture fin lì osservato, Tehom avrebbe dovuto giocare il cavallo, aprire cioè con una Zukertort. Questa incoerenza di avvicendamenti stimolò l'immaginazione di Dav. Aspettando la prossima partita, quella nella quale la debolezza iniziale aveva permesso ai suoi predecessori di guadagnarsi il pareggio, si domandò per un attimo se per ingannare l'avversario non avesse fatto meglio a giocare più debolmente. Si convinse subito, però, dell'inutilità dello sforzo. Giocando a flip-flop c'era riuscito, ma nell'universo degli scacchi non gli era possibile eseguire di proposito tratti più deboli. Come in una malattia, la mano rifiutava di assecondare altri centri del cervello... Rinunziò. D'altronde, qualsiasi stratagemma grossolano avrebbe potuto suscitare in Tehom dei sospetti. Un molto pacato equilibrio delle forze era comunque la via più indicata.

. . . . . .

Mai Dav aveva calcolato più velocemente, e nello stesso tempo, mai come allora aveva tanto indugiato tra una mossa e l'altra. Anche il suo rivale, come a volerlo imitare, si perdeva a sua volta in questa febbrile lentezza. Il Cosmo sembrava scomparso, stranamente inoculato nel labirinto di innumerevoli strutture parallele. Le complicazioni del calcolo, gratuite per se stesse, aumentavano in progressione geometrica, poiché sempre nuovi e nuovi motivi di straziante piacere venivano allo scoperto, così che alla fine la mossa scattava da una pura sollecitazione esterna, quantunque fossero possibili mille altre mosse altrettanto buone. Come nell'antichissimo biliardo dove una filaccia sul panno verde avrebbe potuto deviare la bilia dalla sua traiettoria, una parola, o soltanto la sua ombra sonora, un fruscio insolito, un'apparente esitazione del rivale, un insignificante battere di palpebre, diventavano ormai il segnale casuale che innescava l'induzione della fantastica fuga, il gesto che trasformava la configurazione sulla scacchiera nel cosmodromo di un nuovo decollo verso l'infinito.

«Non ti decidi a muovere?» risonò nella vastità del silenzio il sussurro di Kim Kerim.

Passò molto tempo prima che Dav rispondesse: «Hai cominciato a perdere la pazienza?»

«Già. Ne sono sorpreso anch'io, ma è così. Sto constatando di disincronizzarmi. Indovina da chi...».

«Vuoi dire che esisteva tra voi una specie di simbiosi?»

«In un certo modo. Eravamo legati, se vuoi, come i termini di una serie semi-convergente. Ora invece...».

«A causa mia?»

«Sì. Fino al tuo arrivo i nostri *ritmi* coincidevano».

«Il ritmo? Non gli avrai forse insegnato a piegarsi secondo ritmi diversi?»

«Veramente, gli ho insegnato che cosa sia il *paradosso temporale»,* rise il vecchio Kerim, e la sua risata, come inghiottita nelle viscere di Tehom, ingigantì in un urlo spasmodico.

«Pensa», riprese la voce di Kerim. «Sono approdati qui degli esseri con bioritmi del tutto differenti. Gli Zenoniani, per esempio, vivono così lentamente che in confronto a loro gli alberi sembrerebbero creature esplosive. Tu, si potrebbe dire che hai un tempo di reazione rapido, ma quelli su Dedekind pensano centinaia di volte più in fretta di noi della classe HH... E tuttavia nessuno è riuscito a batterlo...».

Ma poteva Tehom, anche soltanto in linea di principio, essere vinto? Ad una risposta negativa, Dav non aveva più nulla da fare laggiù. Ad un tratto un nome gli balenò nella mente: Goddenka! C'era, questo nome, anche nella memoria del pianeta? Ecco un dettaglio importante per il destino delle ostilità future.

«Sai chi era Goddenka?» chiese Dav.

«Certamente», pronunciò la placida voce di Tehon. «O'Tenga è un celebre scacchista del sistema Eudoxia...».

«Grazie del disturbo», rise Dav, «anche se non ti ho chiesto di O' Tenga, ma di Goddenka. Forse ne sai qualcosa tu, Kim Kerim...».

«Non ricordo. Dove e quando è vissuto?»

«Su Cantorell, fra gli anni 583 e 704 nell'èra dell'iridio».

«Neanche di Cantorell ho mai sentito. Sarà un pianeta entrato nella Federazione Galattica dopo il mio insediamento qui».

«Lo penso anch'io... E questo potrebbe significare che dopo la tua favolosa scomparsa non hai più tentato di metterti al corrente sulle novità del mondo. Non è così?»

«In principio mi tenevo al corrente, fino a quando Tehom cominciò a fornire le sue prime prestazioni. Poi, ho rinunciato. A dire il vero, non mi ha interessato altro che il suo destino scacchistico, un destino che mi sembrava affascinante... Ma chi è in realtà Goddenka?»

«Un matematico».

«E che rapporto ha con ciò che avviene ora?»

«Quest'uomo ha costruito una crono-macchina, della quale nessuno sa se ha mai funzionato o meno. Da vecchio, desiderando probabilmente che i suoi seguaci la considerassero funzionante, ci si è chiuso dentro, come il mitico Empedocle che si è gettato in un vulcano perché i posteri, stupiti della sua misteriosa sparizione, lo ritenessero immortale. Ma le vite dei due uomini si somigliano anche nel finale ironico della leggenda: come al filosofo suicida il cratere incandescente rigettò i sandali, così a Goddenka la crono-macchina gettò di rimando gli occhi artificiali...».

«Perché mi racconti queste sciocchezze?»

«Hai voluto tu che ti dicessi come mai m'era venuto in mente Goddenka. Mi sembrava notevole la sua rassomiglianza con te».

«Potrebbe rassomigliare anche a te», rise con sovrano disprezzo Kim Kerim.

Dav fu più contrariato dal suono di quella risata che dal significato delle parole. Per un attimo fu sul punto di confessargli il vero motivo dell'associazione d'idee, ma ci ripensò: l'esistenza delle quantità F°[41] che Goddenka aveva posto in luce e messo alla base del calcolo informale rendeva possibile una vittoria contro Tehom!

Dopo il nuovo pareggio, Dav ordinò un'abbondante razione di *zgromb*. Non aveva mai saputo cosa fosse l'emozione del gioco, ma ormai l'avvertiva in tutti i suoi nervi, come un atleta che per la prima volta si accorge di entrare nella categoria degli anziani. Era una paura assurda, poiché in definitiva la mossa g4 che avrebbe dovuto seguire, anche se scialba e passiva, non significava niente di per sé.

Ma neanche Tehom sembrava a suo agio: dalle profondità del sottosuolo giungevano boati di sovreccitazione. All'improvviso, senza alcun comando, lo schermo che riportava l'esterno s'illuminò ed apparve il container trasparente entro il quale dormiva Umna.

Un grido quasi disumano eruppe dalla gola di Dav, chiuso in quella diabolica stanza per sua propria scelta. La porta, infatti, era rimasta aperta. Provava un'immensa pena per se stesso e per la sorte della donna amata, provava pena perfino nei confronti dell'esistenza aliena di colui che l'aveva attirato là dentro. «Mi sto rimbecillendo», pensò. Poi, ad alta voce, chiese:

«Cosa significa, Kim Kerim?»

«Non sono io», disse con sincero stupore il leggendario scacchista.

«Sono stato io», chiocciò con suono metallico la voce di Tehon. «Mi sembra giusto che tu sappia cosa succede fuori».

«Ma perché?... Perché questa idea ti è venuta proprio ora?» Tehom non rispose. Sullo schermo l'immagine si avvicinò, così che Dav ebbe modo di vedere la polvere che il tempo aveva depositato sull'involucro metalloceramico del container.

«Chiudi!» urlò Dav. «Chiudi e gioca, disgraziato pianeta!»

In quello stesso istante ebbe uno choc: sul tavolo di onice il cavallo bianco era balzato nella casa f3.

Fu preso da una forte nausea. Era assurdo, ma questa deviazione dalla regola svuotò Dav di ogni vigore, lo sprofondò nell'abisso del nulla assoluto. Ormai era diventato un automa fuori del tempo, i confini dell'esistenza s'identificavano con le mosse e contromosse della partita.

Agiva come un artefice cieco nel vortice del Cosmo da lui stesso aizzato. Dalle profondità lo assillava un brusio gaio, mendace. «Ho sprecato la mia vita», piangeva

[41] F° sono le quantità intermedie fra quelle del numerabile e del continuo. Come d'altronde l'intera realtà, tutti i macro e i microsistemi estesi ed approfonditi ulteriormente dai metagalattici e dagli infraelementaristi, rivelano simili "entità matematiche", teoricamente finite, ma di fatto in "continua continuazione" a causa dell'infinito potenziale nel quale sono immerse. Il finitismo principale delle quantità F° è evidenziato dal fatto che ad un certo punto della storia della scienza si è potuto indurre il numero degli atomi dell'universo conoscibile. Il paradossale statuto del dominio F° è messo in luce dalla sua ubicazione tra infinito N e infinito C. Da tutto ciò risulta che una quantità infinita numerabile ha una potenza inferiore a qualsiasi quantità finita nella sfera dell'esistenza. In quanto al calcolo informale, questa espressione impropria – come del resto quella di atomo – vuol significare appunto l'insieme dei procedimenti di reciproca trasposizione tra le quattro categorie di quantità F, N, F°, C. (*N.d.A.*)

Dav in quel barlume di coscienza che gli era rimasto. «L'ho sprecata per misurare le mie forze contro un pazzo delinquente, contro un genio assurdo».

Si rendeva conto che per quanto il suo gioco non fosse debole, le combinazioni che ne derivavano erano orribilmente grigie. Tehom, al contrario, agiva con efficacia e avanzava con impeto.

Innumerevoli volte, lungo il corso di quella gara dannata, Dav fu ossessionato dall'idea di andarsene. I continui tuffi nell'oceano di mercurio delle varianti lo stavano soffocando. «Devo andarmene», si ripeté ancora una volta. «Devo muovermi subito. Che senso ha la lotta con questo infame pianeta! Questo mostro, umanizzandosi, ha fatto suo anche un vizio tipicamente umano: la tendenza all'inganno. E se nell'ultimo round dovesse invece aprire spingendo in g4?» Questo pensiero lo fulminò. Oh, questa mossa di poco conto gli dava pur sempre l'illusione che dopo una lunga serie di partite avverse si sarebbe finalmente giunti a quella favorevole al nero! All'improvviso, il mondo plumbeo che lo circondava s'illuminò in un tripudio di colori...

Come una fanfara, la voce di Tehom lo richiamò alla realtà:

«Il bianco vince forzatamente in diciassette mosse!» Poi, il pianeta aggiunse condiscendente: «Avresti potuto conquistare la patta soltanto con contrattacchi decisi. Tu hai voluto risolvere la lotta su un piano puramente tecnico, ma nemmeno questo puoi fare contro di me».

Quindi, una nuova sconfitta. Ma il senso di frustrazione fu in lui totalmente soverchiato dalla stupefacente rivelazione che il suo avversario AVEVA PAURA! Con suprema soddisfazione l'uomo vide la porta scorrevole scivolare con lentezza e poi, esitante, arrestarsi ad un terzo della sua guida. Malgrado la sconfitta, Dav aveva il permesso di lasciare il santuario! TEHOM AVEVA PAURA!

. . . . . .

Questa sola idea certa, ma nello stesso tempo ipotetica, catalizzò la sua forza per avventarsi nello spaventoso deserto delle partite che seguirono e di percorrerne la desolante immensità. Da una mossa ne scaturiva un'altra come una folgore nera caduta tra due specchi paralleli, separati dall'infinito. Quando uno attaccava in un punto della scacchiera, l'altro ne riproduceva la difesa complementare, e il procedimento si invertiva, riprendeva e circolava in una perfetta simmetria. Era il cerimoniale di un duello gratuito, di una danza meccanica e balorda esibita da due globi metallici che giravano imperniati nel vuoto. Entrambi compivano con passione paradossalmente placida ed implacabile questa monotona fatica: Tehom probabilmente in virtù della propria natura, Dav trascinato dalla struttura della sua fantasia.

Da molto tempo Dav non rispettava più una sequenza logica tra i momenti dedicati al gioco, al cibo, alla rasatura, al sonno. Da tempo non ne teneva più conto. Per quanto ricordava, all'inizio la barba gli cresceva con la normale rapidità, per cui se la doveva tagliare spesso. In seguito si accorse che, per quanto non fosse troppo lunga, aveva cessato di crescere. Poté liberarsi quindi anche da quell'incombenza.

Qualche discorso con Kerim lo rianimava, nel suo arido e volontario esilio. Alla voce del vecchio recuperava le forze. Kerim gli sembrava molto più saggio, più

profondo ma anche più enigmatico di quanto avesse notato prima. Una volta Dav gli domandò:

«Come hai scoperto questo pianeta? Come sei riuscito ad ammaestrarlo? E come mai nessuno ha mai saputo di questo miracolo?»

«Nessun miracolo», rispose Kim Kerim. «Da quando mi sono esiliato qui, è trascorso un tempo relativamente breve in confronto a quello occorrente agli esseri viventi per correggere i loro pregiudizi. All'inizio delle ere cosmiche, ogni società planetaria s'immagina che la vita rappresenti un raro accidente nella realtà inanimata. Ciò è dovuto ad un naturale antropocentrismo. Poi, la sfera della conoscenza si estende e la serie dei ritrovamenti considerati casuali acquista la sua legittimità. Così, nel nostro angolo siderale, la stessa possibilità pratica di esplorare una moltitudine di sistemi solari fa crollare l'ingenuo e primitivo concetto. Del resto, le teorie di alcuni astrofisici come Lungrn del pianeta Astaran o come Hoyle del pianeta Terra, ancora tengono il campo. Secondo queste teorie in una galassia come la nostra esistono almeno un miliardo di pianeti favorevoli ai biofenomeni...».

«Cioè nell'ordine del numero delle stelle che ruotano lentamente», commentò Dav. «È un criterio chiaro, che popola l'universo di esseri pensanti. Non vedo perché questa idea dovrebbe essere sbagliata, anche se Tehom...».

«Non è sbagliata, ma solo povera, perché riduce la vita nell'area ristretta dGO-dKO[42], che caratterizza l'astro della Terra o Epsilon Eridani. Ma la Galassia è infinitamente più ricca di forme vitali».

«L'hai scoperto tu?»

«No. Io ero interessato soltanto a trovare una mente di massima comprensione, e questo pensiero dominante mi ha fatto avvicinare alcune intelligenze eccezionali. Datemi un punto fermo e vi rovescerò il Cosmo! Di fatto, questo aforisma esprime l'intuizione che da nessuna parte esiste un qualche punto privilegiato e stabile. In compenso, Kvoren ha provato che qualsiasi punto può rendere conto della natura del mondo che conosciamo».

«Kvoren... ricordo: la funzione ologrammatica degli elementi dell'universo. Hai incontrato Kvoren?»

«Sì, e per suo tramite ho conosciuto Entiewso... Hai mai sentito questo nome?»

«No».

«Me lo aspettavo. Entiewso è un genio per l'eternità del futuro. La sua sublime visione è ancora troppo alta per la struttura dei dati attuali». Nell'arido deserto che stava attraversando, Dav percepì, obnubilati dal tremolio d'una "fata morgana", i magici contorni d'un castello di ghiaccio.

«Parlami di lui», disse con sventata avidità.

«Ogni "quanto" di materia si rifrange in infinite forme che compongono le sfaccettature dello stesso solitario infinito. Fermiamoci però soltanto alla equivalenza tra massa, energia, informazione ed organizzazione dei dati. Avremo un'equazione cosmica fondamentale, intelligibile, anche se priva di ogni attuale significato,

[42] Si tratta delle classi spettrali di queste stelle. (*N.d.A.*)

proiettata nel più puro azzardo, anche se il suo stesso cieco perdurare non la trascinasse verso la concretizzazione di una sempre più complessa necessità».

«E cosa significa questo?»

«Per una mente antropocentrica comporta una conseguenza sbalorditiva: in forza dell'equazione di equivalenza, la vita deve apparire dappertutto nell'Universo, nello stadio e in quelle forme richieste dal rispettivo sistema. Come le masse solari e l'equilibrio radioattivo della superficie degli astri, così la vita ed ulteriormente l'intelligenza sono fenomeni calibrati. Nello stesso momento in cui mi convinsi dell'idea che in qualsiasi condizione astrofisica è possibile e, ad un dato momento, necessaria l'evoluzione della vita organizzata a livello superiore, io mi sono sentito libero dalle pastoie dell'antroporfismo[43], quella limitazione che ha tenuto gli esploratori lontano dalle stelle il cui spettro non è compreso tra dGO e dKO. E in questo modo sono riuscito a scoprire Tehom...

. . . . . .

. . . . . .

Contrariamente all'intonazione del discorso con Kim Kerim e malgrado la tragica sensazione che sulla scacchiera si ripetesse un interminabile rituale di eventi fantasma, tra Dav e Tehom s'ingaggiò in seguito un bizzarro scambio d'impressioni quasi mondane. Questo avvenne però solo dopo l'ultimo colloquio con Kerim.

«Tu segui le nostre partite?» aveva chiesto Dav. In verità, avrebbe voluto dire: «Credi ancora che Tehom sia invincibile?» Ma qualcosa d'inquietante che alitava tutt'intorno lo fece desistere dall'abbordare direttamente questo tema.

La voce di Kim Kerim indugiò alquanto prima di rispondere. Le luci sulle pareti ammiccavano in continuazione in un gioco fascinoso e conturbante.

«Sì, le seguo», si udì alla fine. «Non ho scelta».

«Come sarebbe a dire non hai scelta?»

In seguito, sembrò a Dav che tra un discorso e l'altro fossero intercorsi degli anni. E nel frattempo gli sembrò di sprofondare, di smarrirsi di nuovo tra le dune degli aridi e soffocanti deserti. A volte la voce del vecchio sonava come uno strepito, un sussulto che lo strappava da un languoroso dormiveglia.

«Alcune domande restano senza risposta...».

Sembrava che una morbida ovatta assorbisse le parole. «Non capisco che cosa dici!» gridò.

Il nervosismo che scosse Dav fu sufficiente a scuotere la sua inerzia e a spingerlo verso un gioco più efficace. Le viscere del pianeta presero a ronfare rumorosamente, come un gattone disturbato nel sonno. Incongruente, una vecchia melodia gli solleticava i ricordi: passava in rassegna gli episodi più salienti della sua esistenza, ma come filtrata attraverso gli occhi di un estraneo.

«Ma che fai?» Le parole di Kim Kerim ondeggiavano come sospinte dai vento. «Hai già provato con questa combinazione...». E di nuovo Dav smarrì il senso delle parole che l'altro andava pronunciando.

«Avevo già giocato così?» Osservando la struttura che gli era familiare, ebbe una subitanea rivelazione: la mossa di Tehom era un trucco che Dav stesso aveva

[43] Neologismo inesistente nella lingua italiana ma che comunque esprime a pieno il concetto di "a misura d'uomo", per cui non sembrano esserci altri termini soddisfacenti. (*N.d.R.*)

escogitato in una precedente partita. Ora non aveva più alcun dubbio: non lottava con Kim Kerim. Costui si trovava al di fuori. Veramente al di fuori, però? Un brivido di ghiaccio gli attraversò la spina dorsale. Non era forse questa la spiegazione alla sibillina risposta che gli aveva dato una volta?

«Non capisci che ti ha incorporato?» lo investì Kerim. «Ti ha incorporato... rato... rato...».

Gli incerti suoni si dispersero, come disturbati da un'interferenza: il ronfo costante d'un gatto rabbioso.

Poi, erano giunti alla partita che si apriva con la mossa in h4. Una partita interminabile, il cui finale non s'intravedeva neppure, tanto era lontano.

Dav si rallegrava del fatto che ora la scacchiera gli appariva di nuovo inondata di colori. Un astro color oltremare gettava fasci di serici raggi su tutte le caselle. E per quanto teso, l'uomo si sentiva contento, come durante una convalescenza. Ma anche il suo avversario dava segni di autentica euforia: «Adesso è sicuro di avermi incorporato», si disse Dav. E pensò con nostalgia a quando poteva intrattenersi con Kim Kerim.

Non sapeva più chi avesse cominciato il dialogo. In verità, anche dopo lo strano broncio di Tehom, i due avversari avevano continuato a parlare di cose insignificanti, strettamente operative. Da quando Dav era rimasto senza un interlocutore umano, i loro discorsi s'erano fatti più concilianti. Ma erano discorsi che dietro una facciata inoffensiva e perfino divertente nascondevano l'attesa e l'aggressività.

Più che altro chiacchieravano intorno ai celebri cavilli e ai dispetti cui ricorrevano i grandi campioni del passato. Una volta il pianeta ricordò malinconico il grande Xiriv, il quale non catturava i pezzi maneggiati dall'avversario che dopo essersi infilati i guanti asettici. Ponendo Tehom al posto di Xiriv, Dav non poté trattenersi dal ridere. Domandò: «Perché mi racconti questo?»

«So che a voi uomini piace commentare simili inezie!»

«Dipende da chi le dice».

«Perché?»

«Perché detta da te una inezia mi procura un certo dispiacere, ma la cosa è diversa quando la stessa inezia, per esempio, la dice Kim Kerim...».

«Non capisco lo stesso. Comunque, a me piace giocare con te, ma non intendo registrare informazioni prive di senso.

«Va bene», grugnì Dav, sorvolando sulla strana confessione di simpatia da parte del pianeta. «Hai sentito di Zaumin del pianeta Vandekampa?»

«No».

«Era un famoso giocatore di scacchi, unico nel suo genere: era tetracefalo. Il fatto curioso, però, è che mentre la sua testa nord, diciamo, giunse prestissimo al titolo di campione planetario, le altre tre zucche non riuscirono mai a superare lo stadio di maestro».

«Molto interessante», si estasiò Tehom. «E che altro avvenne?»

«Lo vedi che sei intelligente!» disse adulatorio Dav. «Hai capito che c'è un seguito. È successo che Zaumin, impacciato nel gioco per via di quelle sue tre teste

gemelle, che non stavano mai zitte, commentavano le partite e volevano dare consigli... Insomma, alla fine Zaumin decise di rinunciarci».

«Come?»

«Dietro sua richiesta un plurinnestatore provvide a separare la testa campione dai tre maestri, e poi Zaumin, dato che aveva come supporto un corpo umano, si trasferì nel noto sistema solare che sulle carte astronomiche figura sotto la forma vaga d'una scacchiera. Be', che ne dici?»

«Mi è piaciuto perché non è un'inezia. Anche io avrei agito nello stesso modo».

Un'altra volta Tehom ricordò il grande Bobby Fischer, il primo ad inserire il forfait nella strategia. Di rimando, Dav ricordò le macchine scacchistiche distrutte dai loro creatori perché non davano piena soddisfazione. Parlò anche della VRAK-3007-B, che dopo una brillante carriera di competizione era stata retrogradata ad automa, col compito di stabilire statistiche sui tic manifestati dagli spettatori durante le gare di campionato.

Insensibilmente, la lotta s'indurì. Ad un certo momento, la possibilità dello scaccomatto cominciò ad incombere sulla posizione. Ma era come sfidare un pericolo. Per quanto non sopravvalutasse la situazione apparentemente in suo vantaggio, Dav si sentiva rinascere sotto i brividi della tensione.

Con una splendida arguzia combinativa e sacrificando due pezzi, Tehom costrinse Dav ad accettare la patta per scacco perpetuo.

«Hai vinto ancora!» esclamò Tehom quasi con rimpianto, ma con una specie di involontario humour. Il pianeta aveva cancellato la voce di Kim Kerim, ed era ormai chiaro che aveva assorbito la personalità del suo ultimo avversario. Cominciava a pensare nello stile di Dav, per il quale la patta equivaleva alla sconfitta.

Poi, la partita tanto attesa ebbe inizio. Il bianco aveva finalmente aperto con il pedone in g4.

Quante volte, in quel santuario, Dav si era detto: È la partita della mia vita!» Ognuno di quei momenti era stato davvero cruciale nella sua carriera di scacchista. Ma adesso? In realtà quanto era accaduto laggiù si poteva paragonare ad un lungo pellegrinaggio d'iniziazione, anche il vortice degli immemorabili pareggi, anche la concatenazione logica delle quattro sconfitte, anche la vittoria a cui andava incontro serenamente inesorabile. Poiché in questa apertura che agli altri aveva fornito l'occasione della patta, non gli era concesso di farsi sfuggire la vittoria.

La debolezza dell'apertura in g4, per quanto incontestabile, non era determinante. Perciò Dav doveva non soltanto giocare con estrema prudenza e duttilità, calcolando conseguenze molto lontane, ma agire con energia. Il suo tempestivo attacco sul fianco della Regina era stato logico, necessario per impedire al Re bianco la possibilità dell'arrocco[44] lungo. E l'arrocco normale non poteva essere effettuato, appunto a causa della mossa g4.

[44] L'arrocco normale è una particolare e facoltativa manovra che consente, in un'unica mossa, di spostare il Re nella casa iniziale del Cavallo e la Torre nella casa iniziale dell'Alfiere. Viene per lo più effettuata allo scopo di mettere in comunicazione le Torri e nel contempo di salvaguardare il Re. L'arrocco lungo avviene invece sul lato della Regina. In

Le pareti si trasformarono in una moltitudine di schermi, occupati da altrettante scacchiere. Nelle lunghe pause tra una mossa e l'altra, Dav aveva l'agio di guardare le partite che si snodavano intorno a lui. Di tanto in tanto, altri schermi le riprendevano, come se fossero motivi ornamentali cinetici. Presto colse il filo che legava tra loro quelle partite: in tutte quante il bianco era vincitore.

Tehom aveva quindi iniziato la sua guerra psicologica. Ma perché? Forse aveva paura. Oppure, la sua mente si era troppo modellata secondo parametri umani.

Pensare per un minuto su una mossa costituiva per Dav un'eccezione. Una volta era senz'altro così. Avrebbe considerato offensivo soltanto il pensiero che gli sarebbe potuto occorrere diciamo un quarto d'ora. Ma

adesso, prima di muovere un pezzo, vagava forse anche per interi giorni meditabondo sopra la scacchiera.

Era ossessionato da questa partita anche nel sonno, quando soggiaceva all'incubo di smarrirsi nel labirinto delle varianti, così che appena sveglio, ricominciava, con una tenacia da automa, ad analizzare tutta la posizione.

Spesso, però, cadeva in preda alla stanchezza, e allora, nel seguire distrattamente le altre partite sugli schermi, s'immaginava di essere felice con Umna in un mondo che ignorasse gli scacchi.

Contemplando le immagini che Tehom gli offriva, riconobbe tra le tante, le partite che aveva perso. Questa sfida lo divertì e lo infervorò nel medesimo tempo, soprattutto perché le quattro partite ritornavano con sempre maggiore frequenza, come un'antifona.

«Perché mi mostri queste storie nelle quali perde sempre il nero?» domandò alla fine.

«Penso che possano essere istruttive», rispose il pianeta in tono vagamente umoristico.

«Sarebbero state più istruttive le trentuno patte in cui sei finora incappato».

«Per un cervello come il tuo trentuno esempi non significano nulla. Ti farò dono d'un florilegio di cinquemila tra le mie migliori imprese in ordine di tempo».

In quello stesso attimo, dal distributore alimentare, uscirono quindici antichi dischi magnetici, di grandi dimensioni, insieme con un dispositivo di ricezione.

«Potrai vedere anche i volti dei nemici che ho sconfitto».

Dav rimase sorpreso, non tanto dallo strambo esibizionismo di Tehon, quanto piuttosto per il fatto che costui gli si era rivolto nella lingua pregalattica, come se avesse bruscamente dimenticato quella parlata fino allora.

Trascinato al centro della scacchiera, il Re bianco si trovò esposto alla minaccia di attacchi latenti, difficilissimi da analizzare. Altrettanto sottile e immaginativo, Tehom prese ad offrire i più allettanti sacrifici, che Dav però rifiutò sovranamente, aumentando senza posa la pressione.

---

tale frangente la casa iniziale di quest'ultima viene occupata dalla Torre, mentre il Re va ad insediarsi nella casa iniziale dell'Alfiere. (*N.d.T.*)

Le maliziose immagini nelle quali vinceva sempre il bianco diradarono, per poi scomparire del tutto... Melodie serafiche filtravano nel santuario e fragranze paradisiache avvolsero Dav. Chissà da quali serbatoi e recessi, fino allora considerati superflui, la memoria di Tehom attingeva per tessere una rete d'incantesimo entro cui imprigionare l'avversario.

Poi, ad un tratto, quando Dav meno se l'aspettava, Tehom scatenò un contrattacco disperato sacrificando una qualità: prese con la Torre un Alfiere difeso. Per il Re bianco, fino allora deplorevolmente esposto, fu come una schiarita all'orizzonte. Ma il colmo fu che con quel sacrificio Tehom era pervenuto ad una configurazione del tutto simile a quella di una partita giocata in precedenza, con i colori invertiti. Una partita nella quale il nero aveva ottenuto la patta! Come per ironia, Tehom stava mettendo il suo rivale davanti al problema di dover lottare contro i suoi propri espedienti.

Ad ogni mossa, Dav si convinceva stupito che la posizione del bianco si consolidava, che la tensione era ormai allentata e che la lotta procedeva inesorabilmente verso il nulla di fatto. Il formidabile edificio da lui eretto con tanta meticolosità ed accanimento si dileguava sotto i suoi occhi.

Aveva sbagliato piano fin dall'inizio, e poiché per tutto lo svolgimento della partita il suo era stato un attacco coperto e latente, privo di minacce immediate e dirette, ora il bianco guadagnava tempo per rafforzare la sua precaria posizione al centro. Nell'accorgersi di aver sopravvalutato l'apparente superiorità derivante dall'apertura, Dav si sentiva sempre più scoraggiato.

Fu coperto da una marea di nera disperazione.

«Come diavolo è riuscito a neutralizzarmi!» esclamò tra sé, contrariato. La risposta s'impose da sola, spontanea: preso dalla necessità di inglobare Tehom, Dav era riuscito solo a salire sulla verticale R.R., senza però sfruttare l'immensa forza proveniente dall'infinito di sinistra, il suo grande *atout* ontologico contro un avversario non umano.

Seguì una sorta di riflusso dell'amarezza, e nella mente dell'uomo si fece strada l'idea che esisteva comunque una possibilità di riprendere il combattimento da capo.

«Per fortuna», si disse Dav con un sorriso triste, «ho acquisito la pazienza d'una macchina. Giocheremo ancora le aperture a3, a4 e poi a turno tutte le altre... Forse ho imparato qualcosa da ciò che è successo finora...».

Contemporaneamente gli balenò un'idea inverosimile. E come temendo ché Tehom potesse indovinare i suoi pensieri, Dav si allontanò dalla scacchiera.

«Ti propongo la patta», scandì il pianeta riprendendo la lingua galattica. «Hai giocato bene, riconosco anzi che ho appreso da te il valore della fantasia. Se rifacessi adesso le partite contro quei sedici tuoi predecessori, le vincerei di sicuro».

«Davvero?» rise Dav. «Allora posso riconoscere anch'io di aver imparato qualcosa da te...».

«Che cosa, precisamente?»

«Che neanche troppa fantasia serve molto». E si chiuse nella nicchia della parete, dove mentalmente continuò la partita in modo nuovo.

Concentrò la sua attenzione sul lato destro della scacchiera. A guidarlo era stato un istinto geniale, o forse l'abitudine all'avvicendamento delle aperture, abitudine acquisita nella sua lunga convivenza col pianeta. Comunque, ricordando la sequenza delle aperture, ebbe la rivelazione di poter continuare le ostilità. Ma fu una rivelazione penosa, che gli sconvolse le viscere...

Aprendo con un sacrificio la strada ai suoi pedoni, poteva forzare prima o poi la loro promozione. Inevitabilmente, il fascio delle varianti che da questa strategia scaturivano aveva lo sconcertante difetto di sconvolgere in tal misura i due schieramenti, al punto che Tehom sarebbe poi riuscito con ingegnosi contrattacchi ad imporre una posizione di patta... Perciò la metamorfosi del pedone in testa alla colonna b non doveva essere la corona d'una regina, ma la calotta d'un Alfiere. E tuttavia, anche per questo strabiliante "scambio" il bianco aveva una risposta miracolosa. L'unico mezzo per concludere la battaglia era l'avanzata del secondo pedone sulla colonna b e – orrore degli orrori – la sua trasformazione in un terzo alfiere su case bianche. Ciò era possibile proprio in virtù del sacrificio della qualità in precedenza effettuato da Tehom, che aveva creato una doppiatura dei pedoni neri sulla colonna b.

La prospettiva della vittoria suscitò nell'ambito di Dav una reazione paradossale. Giunto al limite della sua odissea si sentiva straziato. Sarebbe riuscito a sottomettere la forza illimitata del pensiero di Tehom grazie a quella assurda ed eccezionale combinazione? Per un attimo fu tentato da un residuo di umanità: riprendere cioè con il suo partner la mirifica avventura ai limiti dell'infinito, nella prospettiva di un finale immortale. Ma, prima che Dav avesse dipanato l'intero suo sogno, la sua mano eseguì la prima mossa della combinazione decisiva. La cieca divinità degli scacchi lo spingeva spietatamente verso il suo scopo primario.

Quando, giunto sulla fila della promozione, il pedone di Dav fu sostituito da un Alfiere, si fece udire una voce quasi dimenticata:

«Due Alfieri neri su diagonali bianche? La tua tendenza a duplicare non è sintomo di squilibrio?»

Con una risata quasi umana, Tehom effettuò la contromossa della salvezza e pronunciò entusiasta:

«Per la prima volta mi rendo conto di cosa vuol dire essere sottoposti ad un esame. Devi però riconoscere che le mie risposte sono soddisfacenti».

Dav taceva, fremente.

«Presto te ne andrai», disse all'improvviso il pianeta in tono soave. «La miglior parte della tua vita l'hai passata qui. Vicino a me hai conosciuto gioie incomparabilmente più intense di quante ti sia stato concesso di conoscere altrove. Non vuoi che sigilliamo festosamente il nostro incontro? Potremmo riprendere l'intero ciclo delle partite... Ma questa volta i bianchi li cedo a te... Oppure, ho una proposta ancora più appassionante: togliamo di mezzo la scacchiera e giochiamo una simultanea di mille partite alla cieca. Sarebbe una competizione degna del genio di entrambi. Accetti?»

«Siete impazziti tutt'e due!» intervenne esasperato Kim Kerim.

Con la gola in fiamme, Dav spinse macchinalmente il suo ultimo *atout*. Le mosse si succedettero rapidamente.

La folle risata di Kim Kerim salutò il grottesco frutto dell'immaginazione di Dav: un terzo alfiere nero su diagonali bianche!

Un silenzio soprannaturale discese nel santuario.

Grigio, filtrava un tempo senza durata.

Su tutti i monitor, sulle pareti e sul soffitto, gli occhi di pavone presero a scintillare multicolori e febbrili.

«Che fai?» chiese Dav, per il quale la partita era conclusa.

«Sto calcolando», replicò con calma il pianeta. «Ho già calcolato un numero di mosse pari a 10 elevato alla trentasettesima potenza».

«E allora?» esclamò sbalordito l'uomo.

«Non ho ancora trovato la soluzione. Sono giunto alla perdita della Torre, ma vado avanti nella mia analisi».

«Non stai calcolando secondo criteri già programmati e ben definiti?»

«Così facevo prima. Adesso però voglio vedere che cosa succede in questo caso».

«Ma di questo passo potresti analizzare all'infinito, anche limitandoti ad una sola variante...».

«No, prima o poi con questa variante finirò e ne analizzerò un'altra».

«Ma non finirai più!» inorridì Dav.

«Il numero delle varianti è finito», obiettò Tehom con assurda logica.

«Tu vuoi arrivare alla patta riflettendo in eterno!» gridò sdegnato Dav, virtuale vincitore, messo di colpo in una sorta di paradosso di Achille con relativa tartaruga. Poi, dominandosi, aggiunse in maniera esplicita: «Ti prevengo che non ce la farai. Negli scacchi non esiste né eternità ne infinito».

«Soltanto *per me* non esiste», sbottò furioso il pianeta. «Ma per la tua mente di uomo non è così. E adesso lasciami calcolare in pace, altrimenti ti sottopongo al gambetto Zaumin!»

Tappeti compositi di luce trasformarono la stanza in uno spaventoso scenario. Dalle profondità giungevano eterei, vaghi, insinuanti merletti di suoni, come le fusa di una divinità che assaporava il Nirvana.

«Quindi... non vuoi... che giochiamo... una... simultanea... di mille... par...».

La replica sarcastica di Dav rimase sospesa nell'aria. Un vortice fluido e potente lo afferrò, e prima che l'uomo se ne rendesse ragione, lo strappò dal suo posto e trasportandolo vertiginosamente lungo la galleria delle immagini animate, lo rigettò sulla superficie del pianeta.

. . . . . .

Giammai Dav si sarebbe immaginato un epilogo così astruso, grottesco e penoso alla partita nella quale aveva impegnato tutta la sua esistenza.

Dopo averlo abbandonato all'uscita del sotterraneo, la bizzarra tromba si spinse avanti vorticando giocosamente nell'aria, come lieta di essersi liberata da un peso e sparì all'orizzonte lasciandosi dietro una scia di polvere.

Nato nello spazio, in continuo pellegrinaggio fra le stelle, Dav Bogar è un personaggio reale e nello stesso tempo più favoloso di Kim Kerim, il quale era vissuto per lungo tempo su Moore e in questo modo, malgrado la sua enigmatica sparizione, ha lasciato una traccia più profonda nella storia.

Le presenti pagine rappresentano il mio concetto sul loro leggendario incontro, per quanto io abbia avuto cura e tenuto conto delle numerose interpretazioni e documenti, più o meno apocrifi. Nelle mie ricerche mi sono basato sui dati più accertati e plausibili.

L'epilogo degli eventi narrati è egualmente avvolto nella nebbia, le numerose versioni, spesso contraddittorie, rischiano di dare un senso strutturalmente diverso all'intera narrazione.

Per meglio suggerire la risonanza che questi due straordinari uomini hanno provocato in tutte le coscienze delle galassie, riporterò comunque alcuni "epiloghi", tratti dalla lunga serie conservata negli archivi ai quali ho avuto accesso.

Tra i commentatori, centomila – una percentuale minima, dunque – presentano il seguente racconto che riferisco nei suoi elementi essenziali: Scaraventato all'esterno dal suo avversario, Dav si ritrovò vicino al sarcofago nel quale era deposta Umna. Un indicibile rimpianto ed una insostenibile stanchezza lo opprimevano mentre si piegava sul coperchio, come fosse quello d'una bara. Sotto la polvere posatasi da chissà quanto tempo, il cofano non presentava più alcuna trasparenza.

Dav si stava riprendendo gradualmente, come dopo lo choc d'una terribile operazione. Ebbe la straziante consapevolezza che, per ciò che lo riguardava, la partita fosse conclusa per sempre: nell'universo conosciuto non aveva più avversari! Ma ancora più sconvolgente era il desiderio di colei che vegetava in stato di anabiosi entro quell'involucro.

Dolorosi uncini gli s'infissero nel cuore: non ricordava più come procedere per la rianimazione. Toccò con un dito tremante la polvere sul container e a dispetto del suo pensiero che tendeva disperato verso Umna, la mano di Dav, con stordita ostinazione, scrisse la parola TEHOM... Attraverso le fatali lettere, la luce ambigua dei due soli fece apparire frammenti del volto dimenticato, eppure così familiare. Strozzato dall'ira, disperse lo strato di polvere che gli rubava l'immagine della donna amata.

Due pulsanti – uno di madreperla, l'altro di ebano – gli suggerirono la successione dei due movimenti che separavano Umna dalla vita. Fece scattare il bioprocesso.

Riflesso sul pannello metalceramico che stava ribaltando, Dav intravide la maschera orrenda di un vegliardo con la fronte china sulle fattezze di sogno della donna... Sembrava l'immagine di Kim Kerim giunto al limite della decrepitezza, ma Dav sapeva bene che quel riflesso sul cofano era la sua figura.

Nei pochi attimi che gli erano rimasti, Dav si trovò a cospetto dell'ultimo e più grave problema della propria vita.

Pareva che il tempo fosse stato distrutto e che i frammenti della gigantesca entità vagassero sospesi, simili a strani pesci sopravvissuti in mezzo alla fauna sterminata di un oceano esploso.

La sua vita scivolava liberamente in un'atroce luce attraverso la sua mente annebbiata.

Un tempo, Kim Kerim gli aveva detto di aver insegnato a Tehom il *paradosso temporale*!

«Umna!» gridò Dav più col pensiero, poiché dalla sua bocca non usciva altro che una tosse da affogato. «Umna!» continuò ad urlare, come se volesse accelerare il suo ritorno in vita. Poi, bruscamente, capì l'assurdità della propria agitazione. Con orgoglio e umiltà, con paura ed audacia, con rassegnazione e avidità, indirizzò le sue ultime, sfinite forze di scacchista geniale verso lo scontro con l'abisso.

Gli sembrava di ricordare le parole di Kim Kerim, o forse se le immaginava soltanto. «Che il tempo possa essere reversibile, l'ho capito studiando le teorie di Dirac del pianeta Terra...

... La simmetria e la reversibilità sono categorie del reale, anche se hanno un carattere locale e transitorio...

... In una "struttura a incastro" diventa possibile qualsiasi...». Intanto, il cielo si era trasformato in un immenso stimolatore sinestetico[45].

I *quanti* dell'alta durata gli invadevano dolorosamente il corpo... Fingeva d'aver sognato una lunga, lunghissima gara di scacchi. E nessuno era più capace di dire quando fosse iniziata e in che cosa consistesse il premio. Soltanto un velo di ricordo stava insinuando che esso era enorme. Ma ora lui sapeva che era infinito...

Mentre il bioautomatico la stava riportando in vita, Umna ebbe una spaventosa visione, che non avrebbe mai dimenticato, pur nell'assoluto convincimento che si trattava soltanto di un incubo.

Sopra il letto anabiotico, stava piegata una mummia nelle cui fattezze la giovane donna riconobbe Kim Kerim, per quanto gli occhi, quei grandi occhi imploranti ed azzurri, fossero di Dav. E prima che lei si riprendesse del tutto, la visione s'era già dissolta nel nulla. Il polline grigio che ancora persisteva, si stava disperdendo indistinguibile nella polvere del tempo...

. . . . . .

L'autenticità di questa lugubre variante è messa in dubbio dalla maggior parte degli esegeti, per la ragione che nell'epoca di Dav Bogar e tanto più in quella di Kim Kerim il metodo dell'incastro *temporale* era ancora soltanto in fase di studio.

L'epilogo è però da ritenere, perché rappresenta la sola spiegazione di un'altra variante tramandata da sette eruditi soltanto. Secondo costoro, a resuscitare Umna era stato lo stesso Kim Kerim, rimasto in pieno vigore in virtù dello stesso paradosso temporale.

[45] Questo paragone del firmamento con uno stimolatore sinestetico, presente in tutte le principali versioni dedicate alla leggendaria biografia del nostro eroe, costituisce oggi una banale metafora del genere morte-sonno, tempo-acqua, ma penso che era considerata tale anche agli inizi del ciclo di Dav Bogar. (*N.d.A.*)

Non posso considerare che frivola la scena raccontata, nella quale Umna si lascia sedurre da Kerim, ed entrambi finiscono i loro giorni sull'insicuro pianeta Lasso della costellazione di Vega.

Un solo commentatore, omettendo di ricordare Umna, sostiene che Tehom si sarebbe sbarazzato sia di Dav Bogar che di Kim Kerim. La reazione dei due inconciliabili avversari, non era stata meno bizzarra di quella del pianeta sul quale si erano incontrati. Avrebbero continuato la loro competizione nella malfamate bische di Lasso, giocando all'infinito a dodeca-dodeca, un gioco d'azzardo che impiegava dodici dadi, ognuno con dodici facce. In definitiva, questa singolare variante intende sottolineare in modo caricaturale la simmetria-contrasto tra l'assoluto rigore del raziocinio e la più gratuita imprevedibilità del caso.

Per il 23% dei gnoseo-scaccologi, il ciclo che ho intitolato "Kerim-Bogar" è denominato "Tehom", dato che il destino di questo pianeta è essenziale. D'altronde tutti i commentatori hanno dovuto affrontare il problema di quale natura fosse quell'insolita intelligenza. Alcuni hanno sostenuto che si trattava di un'intelligenza incosciente, del tipo di quelle che presentano alcuni animali sociali, non umani, oppure i computer.

Il fatto che questi ultimi sono congegni artificiali non poteva costituire un'obiezione: così come l'evoluzione è riuscita a produrre reattori naturali, nello stesso modo è riuscita a creare degli ordinatori naturali. Tehom sarebbe stato appunto una simile "macchina pensante" e il genio della ragione HH, di cui Dav era portatore, entrando in contatto con la macchina ne avrebbe provocato il deterioramento.

L'intelligenza del pianeta funzionava dunque come un getto propulsivo, o come l'istinto di caccia del falco. Era proiettato verso una sola mira: gli scacchi. Al di fuori di questo obiettivo era un perfetto imbecille.

Una circostanza estranea al fondo dell'ipotesi, ha svelato però la sua fragilità: quando gli astrocartografi hanno voluto identificare Tehom non sono riusciti a scoprirlo, anche se nelle antiche mappe stellari era indicato con precisione. Il pianeta sembrava essersi volatilizzato e al suo posto regnava soltanto il vuoto siderale.

Questa stranezza sollevava due quesiti. Ci si chiedeva come potesse un pianeta deviare dalla propria orbita fino ad abbandonare il suo sistema d'appartenenza senza che l'umanità registrasse un così sconcertante fenomeno. Inoltre, ci si interrogava intorno alle cause di questa sparizione.

Il primo quesito era più facile da spiegare. Gli scienziati hanno finito col prendere sul serio la leggenda di Tehom, molti secoli dopo l'epoca di Dav Bogar. Anche con le mitiche città di Heltz del pianeta Fermat e di Troia del pianeta Terra era avvenuto così. Se, per esempio, Schliemann non avesse effettuato scavi a Isarlik, la gente avrebbe alzato le spalle e la leggenda di Troia sarebbe rimasta appunto una leggenda.

Tuttavia, nel caso di Tehom, anche se la leggenda non è stata confermata, si scoprì un'anomalia perlomeno altrettanto notevole: la stessa sua assenza costituiva uno scandalo scientifico, poiché questo corpo celeste era stato comunque indicato sulle carte astronomiche, la cui veridicità era indiscutibile. Del resto, Tehom non era una *nova* e neppure una *supernova*, tale cioè che se ne potesse giustificare la sparizione, ma un povero pianeta.

Un povero pianeta! Ecco la spiegazione di come fosse potuto sfuggire alla vigilanza di milioni e milioni di osservatori che scrutavano la Galassia. Era un pianeta che nel traffico intersiderale non offriva utilità alcuna, un pianeta anonimo, che gravitava sotto l'imperio di due soli, dunque non propizio – secondo i concetti che a quei tempi andavano per la maggiore – a manifestazioni vitali.

A noi, contemporanei di una civiltà del III stadio, padroni dell'energia dell'intero sistema galattico nella cui rete i neopianeti rappresentano nodi di vitale importanza, l'intelligenza di Tehom, per quanto rozza, appare incontestabile.

È però passato troppo tempo per poter ancora ricostruire interamente la verità. Questo è stato l'obiettivo perseguito dagli scienziati nei secoli più vicini all'avventura di Dav Bogar. Un dato è però sicuro al massimo grado: nello spazio occupato dai due soli di Tehom non si è mai registrata, negli ultimi millenni, una catastrofe siderale. Era inoltre da escludersi, come assurda, l'ipotesi dell'autodistruzione.

Procedendo per esclusione, resta soltanto il presupposto di una volontaria emigrazione da parte di Tehom. L'idea ha perduto di stranezza, poiché nel frattempo è stata effettivamente identificata una serie di neopianeti, cioè grossi corpi cosmici con possibilità di conoscenza più o meno cosciente. Proprio in considerazione di tutto questo, e anche ricordando la folle dipartita di Paul Morphy, lo stupendo campione di New Orleans che per un inconsulto capriccio interruppe la sua prodigiosa carriera di scacchista fuggendo le scene e relegandosi nel più completo isolamento, molti cronisti hanno proposto di riferirsi a Tehom più semplicemente indicandolo col nome di "Pianeta Morphy".

Comunque, si è cercato di scoprire sulle pellicole del firmamento le tracce di una simile emigrazione. Se ne sono trovate alcune, e dopo un periodo relativamente lungo, i ricercatori di Tehom ebbero modo di visitare i corpi celesti che si erano trasferiti nel loro sistema.

Nessuno di questi corpi riconobbe di essere il pianeta scacchista. Molti esegeti affermarono che costui, come Morphy, intendeva rinnegare i propri "peccati di gioventù". Comunque, nell'èra di cui si parla, mancando un metodo efficace per rivelare la menzogna a livello planetario, il problema non fu risolto, e adesso è troppo tardi per poter intraprendere qualcosa. L'unica possibilità sarebbe che, indignato oppure impressionato dal presente racconto, Tehom rompa il silenzio e metta le cose in chiaro. Poiché non dubito che la mia ricostruzione, malgrado tutti i miei sforzi e le mie cure, abbondi di congetture e di fragili supposizioni.

Quanti enigmi, d'altronde, continuano a pesare sull'intero ciclo Kerim-Tehom-Bogar!

E poi... Anche se Tehom stesso intervenisse nella discussione, sapremmo mai come egli era prima del suo incontro col geniale "allenatore"? Disgraziatamente, le nostre conoscenze sulla filogenesi dei pianeti sono più vaghe di quelle che riguardano gli anelli che saldano l'evoluzione della razza umana.

E ancora: Kim Kerim è stato un semplice allenatore, o qualcosa di più? Numerosi commentatori affermano che, arrivato sulla soglia del pensiero, la strana entità astrobiologica chiamata Tehom, abbia interrogato a lungo le proprie forze, in attesa d'una occasione propizia per misurare la sua fantastica energia.

Infatti, Kerim e Tehom si erano trovati reciprocamente perché avevano bisogno l'uno dell'altro, come due entità isomorfe.

Rimane poi lo sconvolgente problema della vittoria di Dav Bogar. Come ha potuto sconfiggere un avversario che aveva risolto il gioco degli scacchi? L'unica spiegazione attendibile è offerta dai sostenitori della tesi che segue: nel suo processo di "umanizzazione", Tehom aveva acquisito un istinto del "normale". Dav, invece, "automatizzando" il suo stile e tendendo verso l'infinito, era riuscito, sul finire della gara, a superare il dominio della normalità.

La maggior parte dei cronisti, quasi il 65%, in virtù probabilmente di una naturale spinta psico-omeostatica, sostengono per contro che una volta fuori del santuario, Dav aveva subito rianimato Umna, e dopo, a bordo dell'*Invincibile,* si erano allontanati felici e contenti dal terribile pianeta dell'abisso.

Esiste anche qui una variante dell'epilogo – ma la percentuale dei sostenitori è trascurabile – secondo la quale, dopo il risveglio di Umna, Dav, spinto da un'insaziabile curiosità, oppure dal desiderio di salvare i prigionieri, oppure ancora dall'idea di poter rieducare Tehom, abbia fatto ritorno nel sotterraneo, così che la storia, ripresa a diverso livello, di nuovo si biforcava in due serie di varianti, una tragica, l'altra ottimistica.

Ma cosa ci autorizza a dar credito alla versione maggioritaria se non l'inclinazione per il "lieto fine"?

Consultando le nomenclature statistiche delle molte migliaia di sistemi solari popolati dagli uomini del secolo che m'interessava, ho scoperto, tra i milioni d'individui chiamati Dav Bogar, appena 37 nati nello spazio cosmico e aventi come compagna una donna di nome Umna.

Nella intensificazione della ricerca, ho indagato sulle occupazioni di questi uomini, tra i quali speravo d'identificare il mio eroe. Soltanto due di essi avevano avuto qualche rapporto col gioco degli scacchi.

Uno di questi, oftalmologo, specializzato nella creazione della vista per i nati ciechi e per gli esseri pensanti privi di questo senso, ha costruito per la fase di convalescenza e di allenamento dei suoi pazienti una scacchiera tridimensionale. Per ciò che mi riguarda, tendo ad accordare al secondo Dav Bogar una maggiore attendibilità, anche se questa mia opinione potrà sembrare paradossale a molti. L'uomo al quale mi riferisco esercitava la professione di astro-ortogenetico. Come hobby, ma un hobby inglobato nella sua occupazione di base, aveva intrapreso alcune strane e lunghe investigazioni, concretizzate in un libro dedicato a sua moglie col seguente titolo: *La preminenza delle varianti floreali a confronto di quelle di tutti sistemi scacchistici*. In sole 7.777 parole, operando magistralmente sull'apparato matematico ed elaborando una geniale prospettiva taxinomica che anticipava l'evoluzionismo quarcico[46] dei secoli futuri, Dav Bogar era giunto alla stupefacente

[46] L'evoluzionismo quarcico rappresenta una ripresa moderna delle teorie di Kvoren ed Entiewso, così come l'automatismo del XX secolo terrestre aveva ripreso le antichissime teorie di Leucippo e Democrito. Non si creda però che ciò costituisca un forte argomento a favore dell'autenticità dell'ultimo Dav Bogar. Il dettaglio è presente nella narrazione solo perché l'ho introdotto io stesso. La sola cosa che m'interessa mettere in chiaro è che il mio eroe è un personaggio reale. Tutto ciò che è accaduto sul favoloso pianeta Tehom somiglia agli avvenimenti di una scatola nera, con l'entrata attraverso numerosi parametri certi e l'uscita con pochi poveri indizi. Quindi gli avvenimenti su Tehom

conclusione che la quantità di varianti offerte dai possibili sistemi floreali dell'universo è, di alcune decine di ordini, maggiore della quantità delle varianti fornite dà tutti i sistemi scacchistici.

La morale del suo studio era che un uomo dall'intelligenza attratta dal gioco delle quantità F° avrebbe dovuto preferire di esercitare le sue capacità cognitive nel primo campo, oppure in campo imparentato...

Che sia questo il segno che il prezzo della vita supera quello dell'abisso?

ADRIAN ROGOZ

Bucarest, 1972-1974

costituiscono soltanto una meticolosa ricostruzione operata con gli strumenti artisticocibernetici che ho avuto a disposizione. (*N.d.A.*)